Belgien bfr 199,- Dänemark dkr 38,50 Frankreich FF 33,- Griechenland Dr 1530,- Italien Lit 9700 Luxemburg Lfr 199,- Niederlande hfl 11,- Österreich öS 70,- Schweiz sfr 9,50 Spanien ptas 820,-
ISSN 0947-7810

PC Games CD-ROM & Mag

COMPUTEC VERLAG
7/95

Das meistverkaufte PC-Spiele Magazin

DM 9,50 mit CD-ROM

The Next Generation?

Star Trek: A Final Unity

Das Warp-Spiel im Test

Im Test: Vollgas

Wie schnell sind sie wirklich?

QuadSpeed Laufwerke

6 Geräte im Vergleichstest



Über 25 Spieledemos

COVER-CD-ROM

REBEL ASSAULT 2
Die erste Filmsequenz!

TERMINAL VELOCITY
Der unglaubliche VR-Hammer von 3D-Realms!

JAGGED ALLIANCE
Das Spiel des Monats als spielbare Demo!

AUSSERDEM
Tank Commander; Brain Dead 13; Machiavelli; Biing; Metaltech: Battledrome... und vieles mehr!

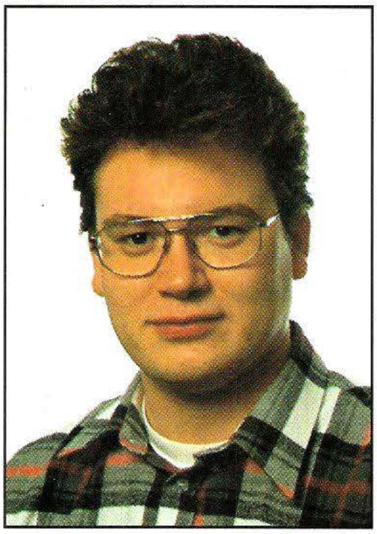
NEUE SERIE!
Der Werkzeugkasten für Spieler

386 • MAUS • CD-ROM • 2MB RAM

Sollten Sie hier keine CD vorfinden, so wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriftenhändler.

Für den Umtausch defekter CDs schicken Sie diese bitte an:

Computec Verlag
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

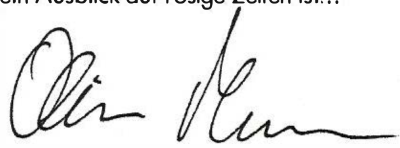


WHAT'S UP?

Kino am PC

Eines hat die Electronic Entertainment Expo in Los Angeles gezeigt: Spiele- und Filmindustrie rücken immer näher zusammen. Da stellt sich natürlich die Frage, an welche Käuferschicht sich diese Fusion überhaupt wendet. Die Zielgruppe läßt sich nicht so leicht definieren. Wenn Steven Spielberg, Roland Emmerich & Co. wider Erwarten die für diesen Markt zu typisch gewordenen Multimediaproduktionen abfeiern, so wird der „echte" Computerspieler, der nach Feierabend am liebsten Dark Forces oder Colonization zockt, kopfschüttelnd den Rechner ausschalten. Bleibt also nur die zweite Käuferschicht, die sich aus Einsteigern und Gelegenheitsspielern zusammensetzt. Doch diese Gruppe wird immer kleiner, denn die meisten Computerneulinge informieren sich ausgiebig durch diverse Fachmagazine, bevor sie einen Fehlkauf im Regal stehen haben. Das gebrannte Kind scheut das Feuer.

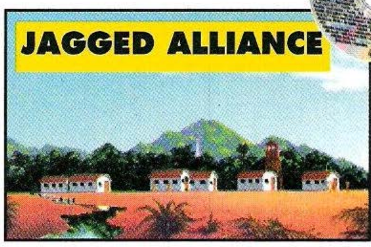
Viele PC-Besitzer stehen mittlerweile dem Aufdruck „Multimedia" eher argwöhnisch gegenüber und scheuen einen schnellen Blindkauf. Das Geschäft mit der glitzernden Silberscheibe ist dadurch deutlich härter geworden. Bleibt nur zu hoffen, daß den bereits oben erwähnten Visionären der Filmkunst fachkundige Berater zur Seite stehen - sonst entpuppt sich der Einstieg in die Welt der Computerspiele als äußerst kurzer und kostspieliger Ausflug. Aber die Zeichen stehen gut: Roland Emmerich arbeitet eng mit Bethesda Softworks zusammen, und Steven Spielberg, dem immerhin gut zwei Milliarden Dollar zur Softwareproduktion zur Verfügung stehen, hatte auf der E3 einige Meetings mit Amazing Studios (Heart of Darkness) und Shiny Entertainment (Earthworm Jim). Wenn das nicht ein Ausblick auf rosige Zeiten ist...

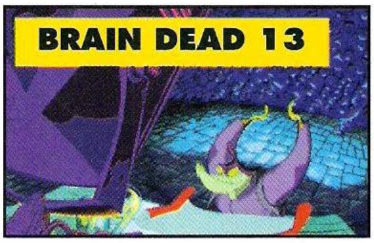


Oliver Menne
Leitender Redakteur

Die Highlights auf CD-ROM



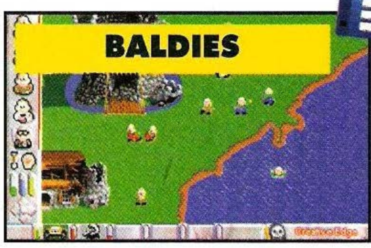






Die Highlights auf Diskette





PC GAMES CD-ROM & DISK



Die PC Games Cover-CD-ROM

Software-

Was vor einem Jahr noch als unvorstellbar galt, ist in diesem Monat eingetreten: Unsere Cover-CD ist zu klein geworden, um alle Demos, Previews und Bugfixes zu verkraften, die wir für Sie zusammengetragen haben. Obwohl unser Leitsatz sonst immer ist, Ihnen wirklich alle Demos zur Verfügung zu stellen (auch von Spielen mit etwas niedrigeren Wertungen - schließlich sollen Sie selbst entscheiden), mußten wir diesmal eine grobe Vorauswahl treffen. Dafür können Sie sicher sein, daß Sie diesmal nur besonders eindrucksvolle Software zu sehen bekommen, und zwar in einer Fülle, die sonst nirgendwo zu finden ist. Viel Spaß beim Durchstöbern der - wie wir meinen - bisher größten PC Games CD-ROM!

ZUM SAMMELN!

Mit den CD-Inlays zum Ausschneiden können Sie die PC Games CD-ROM auch im CD-Schrank oder -Rack aufbewahren.

UND SO GEHEN SIE VOR



Legen Sie die CD-ROM in Ihr Laufwerk ein und wechseln Sie auf den entsprechenden Laufwerksbuchstaben. In den meisten Fällen reicht es, jetzt einfach das File "START.BAT" aufzurufen. Sollte das Menüprogramm nicht einwandfrei laufen, liegt dies wahrscheinlich an Ihrer Grafikkarte und deren VESA-Kompatibilität. Falls Ihre Grafikkarte über keinen fest eingebauten VESA-Treiber verfügt, starten Sie die Datei VESA_INS.BAT, die selbsttätig den Typ Ihrer Grafikkarte analysiert. Sollten Sie mit den Demos auf der CD-ROM Probleme haben, was sich zum Beispiel dadurch äußern kann, daß ein Spiel nicht richtig startet oder Ihr System beim Start abstürzt, so beachten Sie bitte die jeweiligen Mindestanforderungen der einzelnen Demos im Menüprogramm (EMS, XMS, RAM usw.). Wenn Sie nicht wissen,

Schlaraffenland!

wie sich die Einstellungen in Ihrer CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT den Anforderungen entsprechend verändern lassen, so starten Sie bitte die Datei HILFE.BAT im Hauptverzeichnis der CD-ROM und lesen die dort zu findenden Hinweise oder schlagen Sie in den Handbüchern zu Ihrem Computersystem nach. Sollte das grafische Menüprogramm in sehr seltenen Fällen nicht auf Ihrem Computersystem laufen, lassen sich die meisten Demo-Programme auf der CD-ROM auch "von Hand", das heißt vom DOS-Prompt aus, installieren oder starten.

Wenn es trotzdem nicht geht...

Da die Demoprogramme auf unserer CD-ROM meist sehr frühe Versionen der jeweiligen Spiele sind, kann es zu Inkompatibilitäten mit "exotischer" Hardware kommen. Sollte ein Demo in Ihrer Standard-Konfiguration nicht auf Anhieb starten, so sollten Sie die Menü-Beschreibung ein erneutes Mal gut durchlesen. Falls auch eine Änderung Ihrer Konfigurationsdateien (z. B. mit EMS-Speicher) keine Abhilfe schafft, könnte es sein, daß Sie eine Grafik- oder Soundkarte in Ihrem Computersystem haben, die mit dem Demo nicht richtig zusammenarbeitet. In diesem Fall handelt es sich um keine Beschädigung der CD-ROM. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir keine Gewähr dafür übernehmen können, daß sich jedes Demo auf jedem beliebigen Rechner starten läßt. Bei Fehlern, die eindeutig auf eine Beschädigung der CD-ROM hinweisen ("Lesefehler von Laufwerk D:" oder ähnliche), bekommen Sie aber selbstverständlich Ersatz.

Das Interface

Slideshow ein-/ausschalten

Infos zum jeweiligen Programm

Zurück ins Hauptmenü

Schickt Bestellung/Beschreibungstext an Drucker (LPT1)

Ein Mausklick auf den Mond schaltet den Sound ein oder aus.

Startet/installiert das aktuelle Programm

Eine Seite zurückblättern

Eine Seite nach vorne blättern

Das "elektronische" Impressum



Dieser Button führt Sie in das Menü mit den spielbaren Demos

Zurück zum DOS

Hier finden Sie die neuesten Shareware-Spiele

Welches Original-Spiel bietet die PC Games-CD-ROM in diesem Monat (Hinweis: die PC Games CD-ROM mit Originalspiel ist für DM 19,80 bei Ihrem Zeitschriftenhändler erhältlich)

Im PC Games-Shop finden Sie interessante Bestellangebote für aktuelle Spiele

Hinter diesem Button verbergen sich die selbstlaufenden Demos

Dieser Menüpunkt führt Sie zu den Bugfixes und Updates

Die neue Folie um die CD-ROM muß sehr sorgsam entfernt werden. Verwenden Sie einen spitzen Gegenstand, um die Folie vom Loch in der Mitte aus zu entfernen. Verletzen Sie dabei nicht die Unterseite, sonst ist die CD-ROM nicht mehr lesbar. Passen Sie außerdem auf, daß die CD-ROM nicht zerbricht!

PC Games Coverdisk

Auf der PC Games-Coverdisk finden Sie diesmal ein Demo von Baldies sowie die Shareware-Version von Inner Space. Um die beiden Programme zu installieren, legen Sie die Diskette in Ihr Laufwerk und starten Sie die ausführbare Datei INSTALL. Ein menügesteuertes Installationsprogramm führt Sie anschließend durch die weiteren Schritte. Falls ein Programm auf Ihrem Computersystem nicht einwandfrei funktioniert, versuchen Sie es von einer Bootdiskette aus mit der folgenden Systemkonfiguration zu starten.

Datei AUTOEXEC.BAT:

```
PATH=C:\DOS
PROMPT $P$G
```

Datei CONFIG.SYS:

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH
BUFFERS=30
FILES=30
```

Andere Systemtreiber (Maus, CD-ROM, etc.) fügen Sie bitte so ein, wie es Ihr Systemhandbuch verlangt.

Den Garantie-Coupon und die Reklamationsadresse finden Sie auf Seite 70!

INHALT

RUBRIKEN

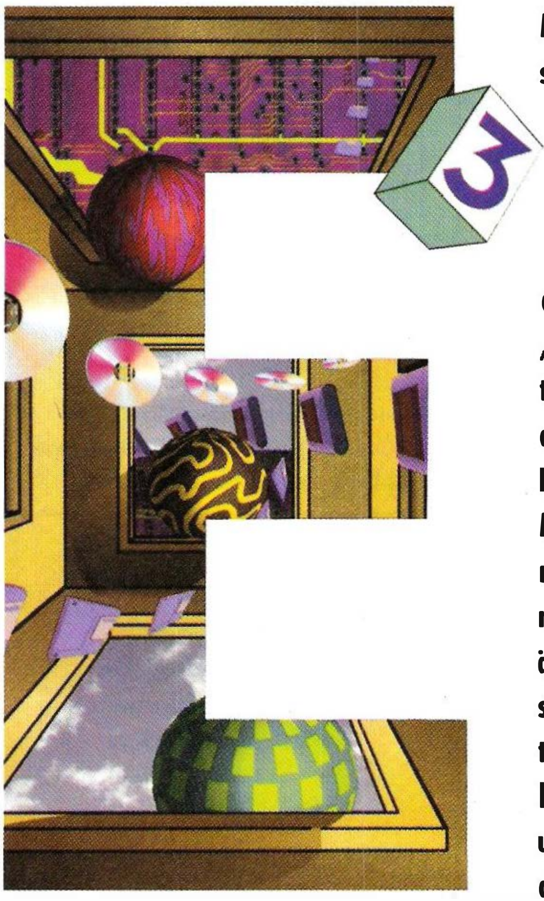
Charts 84
Coming Up! 162
Coupons 62
Coverdisk 4
Demoservice 90
Inserentenverzeichnis 66
Impressum 66
Kleinanzeigen 88
Lesestoff 64
News 8
Postscript 59
Tips & Tricks 67
What's up 3

PREVIEWS

Dark Universe 30
Primal Rage 26

REVIEWS

Action Soccer 52
Alex Dampier Pro 95 Hockey 128
Amerika 130
Brett Hull Hockey 95 119
Daedalus Encounter 100
Der Reeder 64
Fighter Wing 58
Flight Unlimited 104



Mit der Electronic Entertainment Expo wußte Ende 1994 niemand so recht etwas anzufangen. Erst als die großen Videospielgiganten Sega und Nintendo ihre Teilnahme bekanntgaben, liefen die Telefone des Veranstalters heiß und jeder wollte so schnell wie möglich einen Stand. So ist es auch kein Wunder, daß nahezu jeder Softwarehersteller hier seine neuesten Produkte offenbarte. Und „neu" heißt in diesem Fall wirklich „neu", denn Schnee von gestern wurde diesmal kaum aufgetischt. Vielmehr ließ es sich keine Spieleschmiede nehmen, eine aktuelle Neuentwicklung - und sei sie auch noch im absoluten Frühstadium - vorzustellen. Die E3 soll in Zukunft die wichtigste Messe des Jahres werden, dafür sorgt auch der lokale Zusammenhang mit Hollywood. Da Film- und Spieleindustrie immer näher zusammenrücken, ist es für viele Filmstars natürlich äußerst interessant, dieser Messe einen Besuch abzustatten - und das haben sie auch eifrig und zahlreich getan: angefangen bei George Lucas, über Steven Spielberg bis hin zu Roland Emmerich gaben sich viele Regisseure und Produzenten ein Stelldichein. Wir waren für Sie auf dieser phantastischen Messe und berichten ab Seite 10.

10

Hattrick ____ 120
Jagged Alliance ____ 42
Links 386pro ____ 136
Live Action Football ____ 102
Machiavelli The Prince ____ 108
Perfect General 2 ____ 134
Prisoner of Ice ____ 112
SimTower ____ 124
Slipstream 5000 ____ 48
Star Trek: The Next Generation ____ 116
Take your Best Shot ____ 138
Tower Assault ____ 56
Unnecessary Roughness 95 ____ 102
Virtual Pool ____ 110
Vollgas ____ 60
Warriors ____ 50
Zig Zag ____ 136
Zorro ____ 66

PD & SHAREWARE

Break Free ____ 141
Morphello ____ 142
Rollin ____ 143
SPD (2. Werbespiel) ____ 142
Terminal Velocity ____ 140

SPECIAL

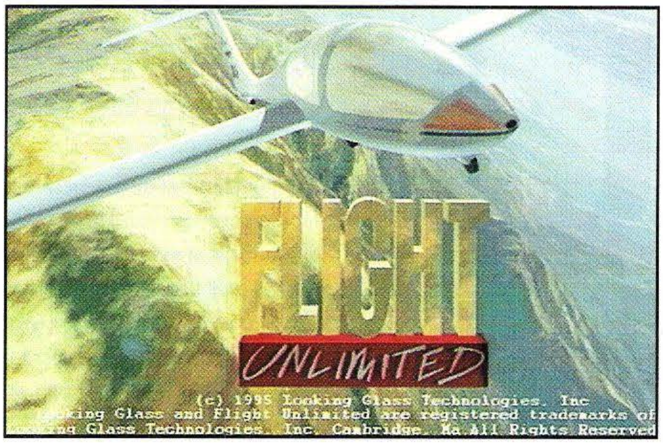
E3 in Los Angeles ____ 10

MULTIMEDIA

Hardware News ____ 144
CD-ROM News ____ 146
OnLine News ____ 149
Soundkarten ____ 150
CD-ROM-Laufwerke ____ 152
Support: Creative ____ 156
Leserfragen ____ 158

COMPETITION

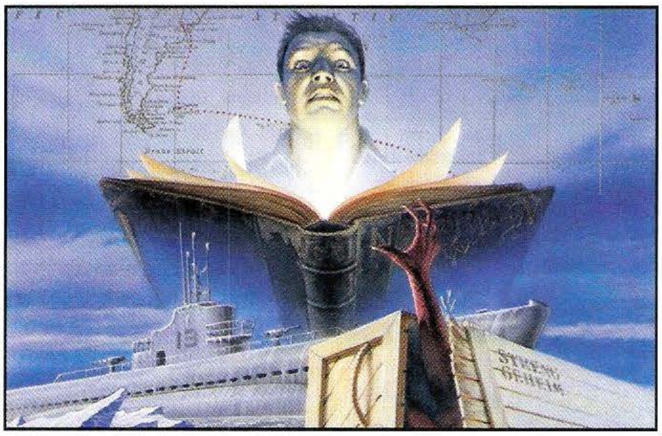
Elsa Winner 1000pro ____ 160



104 Looking Glass setzt wieder neue Maßstäbe. Der grafische Leckerbissen Flight Unlimited sollte in den nächsten Wochen in den Regalen stehen. Wir haben schon vorab einen Blick auf dieses High-End-Produkt werfen können. Grafik auf Kosten des Spielspaßes?



60 LucasArts auf Abwegen. Vollgas trägt den bedeutungsschwangeren Untertitel „Interactive Road Movie". Ist dieses Feuerwerk an Grafik und Sound nicht mehr mit den alten Abenteuerspielen wie Sam & Max vergleichbar?



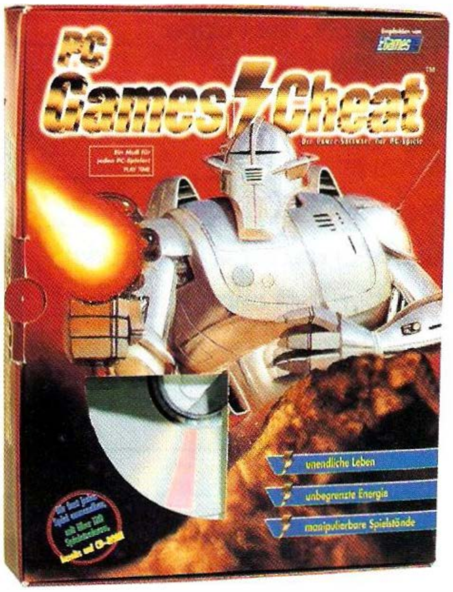
112 Alle reden von LucasArts, MicroProse und Sierra, aber niemand erkennt so recht die Fähigkeiten der französischen Spieleschmiede Infogrames. Prisoner of Ice ist ein erstklassiges Adventure, das sich vor der amerikanischen Konkurrenz nicht verstecken muß!

UP TO DATE

PC Games Cheat Easy

Sammlung von über 120 Cheats

Sie kommen bei einem bestimmten Spiel einfach nicht weiter und brauchen einen Cheat, um Ihre Lebensenergie aufzufrischen? Dann gibt es jetzt die ultimative Lösung: PC Games Cheat Easy! Mit diesem Programm können Sie eigene Hilfsprogramme erstellen, Sie können aber auch auf über 120 bereits vorhandene Cheats (z. B.: Ultima 8, T. F. X., SimCity 2000 oder Warcraft) zurückgreifen. Die Erstellung von eigenen Cheats ist kinderleicht: Sie laden PC Games Cheat Easy und anschließend das gewünschte Spiel. Dann fertigen Sie mit einem Tastendruck einen sog. „Memory Shot" an und das Programm teilt Ihnen anschließend mit, an welcher Stelle sich die Lebensenergie verstecken könnte. Einfacher geht's nicht. PC Games Cheat Easy ist ab sofort für DM 19,80 im Zeitschriftenhandel erhältlich!



Simon the Sorcerer 2

Der richtige Ton, macht die Musik!

Wer gerne englische Filme im Originalton sieht, kennt den „kleinen Unterschied" bereits: Oft hängt es an der Qualität der deutschen Übersetzung, wieviel Spaß ein Kinofilm macht. Am Beispiel von Simon the Sorcerer konnte man vor einem Jahr sehen, daß dies auch auf Computerspiele zutrifft. Wenn ein Spiel gut übersetzt und professionell geschnitten wird, kann der Sound bzw. die Sprachausgabe einen Großteil des Spielspaßes ausmachen.

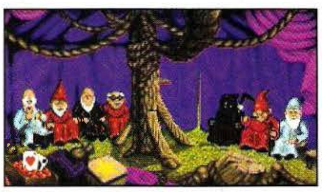


Die Tonaufnahmen für die „Waschweiber" waren besonders unterhaltsam. Wer schrägen Humor mag kommt bei solchen Szenen bestimmt auf seine Kosten.

Im Keller eines Frankfurter Tonstudios ging es dieser Tage heiß her: statt Lobeshymnen auf Jacobs Krönung hallten Orklaute, Sumpfling-Stimmen und gemurmelte Zauberformeln aus den Lautsprechern. Insgesamt über 7.000 Takes (Sätze) waren zu sprechen, aufzunehmen und abzumischen. Am Mischpult hatte Ralf Adam von Bomico - aus dessen Feder übrigens auch die deutsche Übersetzung von Simon 2 stammt - allerhand zu tun. Für einige der anwesenden Profi-Sprecher war das Genre Computerspiele absolutes Neuland. Kein Wunder: im Gegensatz zu einem Hörspiel gilt es, scheinbar unzusammenhängende Sätze zu sprechen, die erst einen Sinn bekommen, wenn sich der Spieler später interaktiv durch die Dialoge klickt. Mit von der Partie war selbstverständlich wieder Eric „Simon" Borner, der schon im ersten Teil dem jungen Zauberer seine Stimme lieh. Insgesamt waren 94 Charaktere zu spielen, auf die Simon im Verlauf seines Abenteuers trifft.



Der Zauberer Simon bekommt in Teil 2 noch mehr Handlungsspielraum: Solche und noch schönere Locations gibt es in rauhen Mengen.



Viele Charaktere bedeuten auch viele Sprecher: Für Simon the Sorcerer 2 mußten über 7.000 Sätze aufgenommen und digitalisiert werden.

Witz mit Biß

Neben einigen Fotos von den Tonaufnahmen konnten wir auch einige der endgültigen Daten über das Spiel in Erfahrung bringen: Allein die Anzahl der gesprochenen Sätze übersteigt diejenige von Teil 1 um 100 Prozent. Bei der Grafik ist alles ungefähr beim alten geblieben: Simon erscheint im alten VGA-Gewand, und ein SVGA-Modus ist auch nicht vorgesehen. Das Spiel gliedert sich grob in drei Teile, in denen Simon jeweils eine andere Hauptaufgabe zu erfüllen hat. Eingefleischte Si-

mon-Spieler treffen viele alte Bekannte - wie den schlammsuppekochenden Sumpfling etc. - wieder. Natürlich ist auch Teil 2 wieder gespickt mit Anspielungen und Verulkungen des modernen Lebens. Nachdem wir die Gelegenheit hatten, den Sprachaufnahmen einige Stunden beizuwohnen, können wir das eine auf alle Fälle versichern: Simon 2 wird noch ein Stück witziger und bissiger als sein Vorgänger. Wir hoffen, Ihnen in der nächsten Ausgabe bereits das Review präsentieren zu können.



Eric „Simon" Borner (oben) und Ralf Adam bei den Sprachaufnahmen in einem Frankfurter Tonstudio.



In der Vergangenheit gab es zwei große Softwaremessen in den Vereinigten Staaten: die Winter CES in Las Vegas und die Summer CES in Chicago. Beide Veranstaltungen hatten aber für den rein spieleorientierten Besucher den Nachteil, daß es sich um Consumer Electronics Shows handelte und Computerspiele, neben Car-Audio und HiFi, nur einen Bruchteil der Messe ausmachten.

von Oliver Menne



Electronic Entertainment Expo

Brennpunkt L.A.

Die Electronic Entertainment Expo sollte alles ändern. Auf dieser Messe trafen sich ausschließlich Mitglieder der Computerspielebranche, keine Spur von abgedrehten Monstertrucks mit 10.000 Watt-Stereoanlage. Daß alle Softwarehersteller diese Messe favorisieren, wurde durch die reihenweise vorgestellten Neuentwicklungen deutlich. Noch nie gab es so viele neue Produkte zu sehen!

Activision

Activision hatte nur ein völlig neues Produkt: Paparrazzi! In diesem Spiel übernehmen Sie die Rolle eines rücksichtslosen Fotojournalisten, der nichts anderes tut, als pressescheuen Stars aufzulauern - eine interessante Idee. Leider wirkt Paparrazzi! bislang wie eines der vielen interaktiven Multimedia-Spielchen, die wenig Tiefe besitzen. Abwarten!

American Laser Games

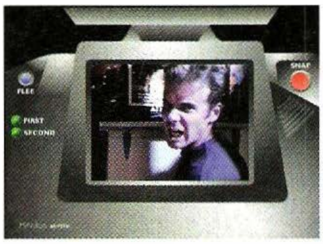
Das noch junge Sub-Label Games for Her werkelt eifrig an der Fertigstellung von McKenzie & Co. Dieses Spiel soll sich speziell an Mädchen und junge Frauen richten, die normalerweise kein Interesse am Computer haben. Vergleichen läßt sich das Spiel mit TV-Serien wie Beverly Hills oder Melrose Place, also ein echtes „live-action interactive social adventure"!

Attic

Das Schwarze Auge 3 trägt den Untertitel Schatten über



Paparrazzi! versetzt Sie in die Rolle eines unermüdlichen und...

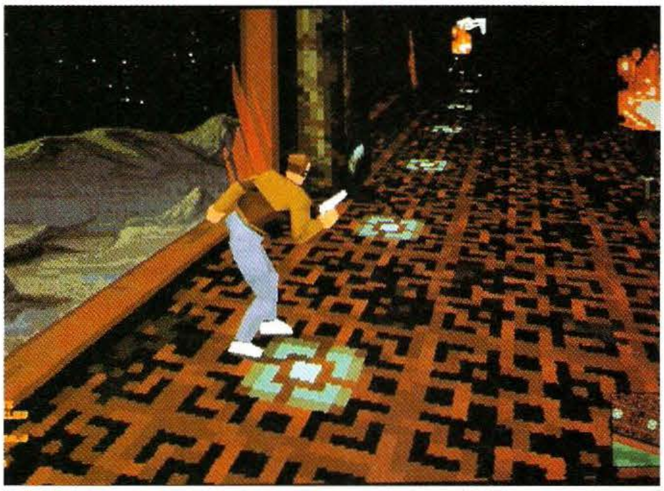


...habgierigen Fotojournalisten. Ein weiteres „Multimedia-Produkt"?



Schatten über Riva verfügt über eine einzigartige 3D-Engine.

Riva. Auch im dritten Teil der Saga machen Attic ausgiebigen Gebrauch von ihrer hervorragenden 3D-Engine, wobei die Monster jetzt noch ein wenig besser und „realistischer" wirken. Über 400 Waffen und magische Ausrüstungsgegenstände, satte zwölf verschiedene Charakterklassen und mehr als 80 Zaubersprüche machen die Spieltiefe von DSA 3 deutlich.



Mit Crossfire meldet sich Delphine Software zurück. Der offizielle Flashback-Nachfolger greift auf eine Alone in the Dark-ähnliche 3D-Engine zurück.

Bethesda Softworks

Mit Terminator: Future Shock erscheint Ende des Jahres der Nachfolger zu Terminator Rampage. Ausgestattet mit der neuen, Bethesda-eigenen Xn-gine, greift Future Shock den ersten Teil der beiden Schwarzenegger-Kultfilme auf. Die gleiche Engine bringt auch X-Car: Experimental Racing auf Touren. Bei diesem futuristischen Autorennen können Strecken und Vehikel nach Belieben modifiziert und kreiert werden. Auch Bethesda Softworks bemüht sich, Hollywood in ihre Spiele einzubeziehen. Die erste Kooperation kam mit Centropolis Entertainment zustande, der Produktionsfirma von Roland Emmerich und Dean Devlin. Diese beiden Top-Producer kümmern sich um den cineastischen Aspekt in The Tenth Planet, das von der Entdeckung eines zehnten Planeten in unserem Sonnensystem handelt.



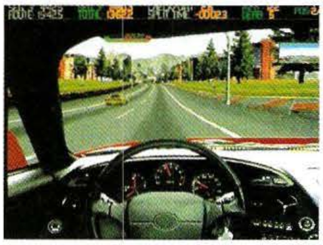
Gewaltige und in allen Farben schillernde Explosionen sieht man bei High Octane im Minutentakt.



High Octane verfügt wie alle neuen Bullfrog-Spiele über die neue und verbesserte Magic Carpet-Engine.

Bullfrog

Neben den bereits von der ECTS bekannten Titeln zeigte Bullfrog ein völlig neues Actionspiel, das bereits im Juni auf den Markt kommen soll. High Octane wird ein rasantes Autorennspiel, bei dem auch kräftig geballert werden darf. Verschiedene Perspektiven, atemberaubende Geschwindigkeit und der für Bullfrog obligatorische 12-Spieler-Modus sorgen für hohen Motivationsfaktor.



The Need for Speed spielt sich wie Test Drive Deluxe. Toller Rennspaß!

Electronic Arts

Mit The Need for Speed erwartet uns eine Umsetzung des bekannten 3DO-Rennspiels. Mit acht verschiedenen Sportwagen, wie zum Beispiel Lamborghini Diablo VT oder Ferrari 512 TR, kann man auch mit mehreren Mitspielern auf die Piste gehen, denn Netzwerk- und Modem-Unterstützung wurden gleich in das Programm integriert.
Ebenfalls vom französischen Entwicklungsteam Delphine stammt der Flashback-Nachfolger Crossfire. Mit einer atem-



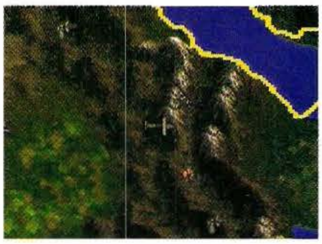
Die Xn-Gine macht Terminator: Future Shock um ein Vielfaches rasanter.



Bei The Tenth Planet mischt Stargate-Regisseur Roland Emmerich mit.



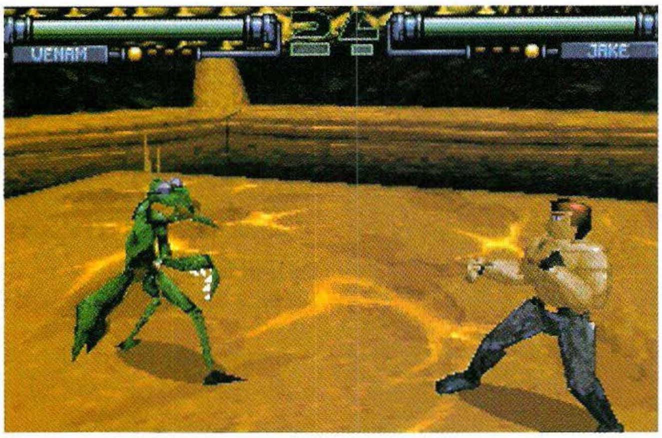
Quarantine 2: Road Warrior wird über eine SVGA-Engine verfügen.



Für Strategiefans sicherlich eine neue Herausforderung: Escalation!

Schon gehört?

American Laser Games hat die englische Softwareschmiede **QQP** aufgekauft. Demnächst stehen die Veröffentlichungen von The Lost Admiral 2 (The Perfect General 2 auf hoher See), Card Players Paradise (Rummy, Pinochle und mehr) und Battles in Time (Strategiespiel mit Szenarien wie dem amerikanischen Bürgerkrieg, dem Zweiten Weltkrieg und der Napoleonischen Ära) an. **+++ 21st Century** bringt im Juli Pinball Mania für Windows und im September Pinball Illusions sowie Pinball World. Aber keine Angst: mit Synergist steht zum ersten Mal auch ein Full-Motion-Video-Adventure für September an. **+++** Auf den vagen Termin Spätsommer hat sich I Have No Mouth And I Must Scream von **Cyberdreams** verschoben. Bei Dark Seed 2, das nun im Herbst erscheinen soll, hat sich der Schweizer Alien-Erfinder H. R. Giger ausgiebig um das „visuelle Design" gekümmert. Das Fantasy-Epos Hunters of Ralk wurde komplett umgeworfen: Anfang 1996 soll es ausschließlich unter Windows 95 laufen. **+++** Was wünscht sich der Strategiespieler zu Weihnachten? Jagged Alliance Head-To-Head. **Sir-Tech** bastelt momentan eifrig an der 2-Spieler-Versi-



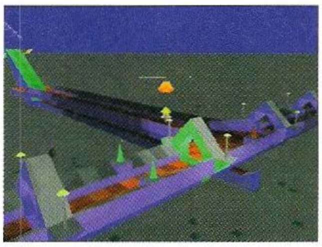
...sie sich aber sehr geschmeidig und verfügen über zahlreiche, mitreißende Special Moves. Der Prügelhit am PC!

beraubenden 3D-Engine gelingt es den Programmierern die Spannung und Action von Flashback mit der Atmosphäre von Alone in the Dark zu verschmelzen.

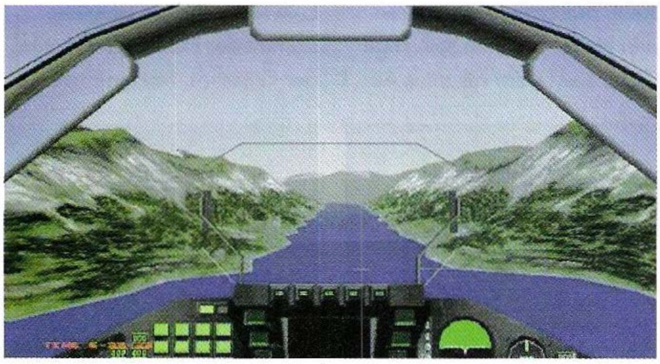


Wie der Vorgänger verfügt auch TFX: EF2000 über verschiedene Außenansichten und -perspektiven.

Um die Produktvielfalt abzuschließen, hat Electronic Arts auch einen „interaktiven Comedy Thriller" im Programm. Bei Psychic Detective übernehmen Sie die Rolle des paranor-



Cyberbikes könnte vor allem für Netzwerkbesitzer zum Pflichtprogramm gehören.



Grafisch steht TFX: EF2000 dem Looking-Glass-Simulator Flight Unlimited in nichts nach. Alle Polygone wurden mit feinen Texturen belegt.



Die Kämpfer könnten etwas detaillierter aussehen, dafür bewegen...

mal begabten Wunderkinds Eric, der unter anderem Gedanken lesen kann. Eine Fähigkeit, die bei der Jagd noch Mördern und Verbrechern sehr hilfreich ist.

Gametek

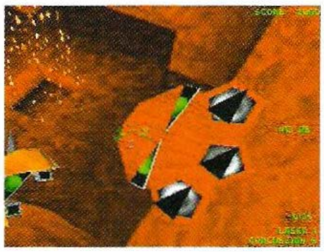
Millennia: Altered Destinies ist eine komplexe Planetensimulation, die außerdem über einen Action-Modus verfügt. Generell ist man für die Kolonisierung von über 100 Welten verantwortlich und muß für ein militärisches Gleichgewicht zwischen den einzelnen Völkern sorgen.
Escalation ist eine weitere futuristische Schlachtensimulation im Stil von Battle Isle. Verschiedene Entwicklungslevels, Videosequenzen und eine zukunftsweisende Form von künstlicher Intelligenz sollen das Produkt qualitativ abheben.
Neben diesen beiden Strategiespielen erscheinen in diesem Jahr noch zwei actiongeladene Ballerspiele von Gametek: Road Warrior ist nicht mehr und nicht weniger als Quarantine 2 mit SVGA-Grafik und neuen Wagen bzw. Waffen. CyberBykes wirkt hingegen wie eine moderne Version des Klassikers Tron. Bis zu acht Spieler (Netzwerk vorausgesetzt) machen sich auf Motorrädern das Leben schwer; Cyberbykes unterstützt alle erhältlichen VR-Helme und bietet einen einfachen Level-Editor.

GTE Entertainment

Wer hat noch nicht davon geträumt, Virtua Fighter am PC spielen zu können? Dieser Traum wird jetzt wahr: FX Fighter ist zwar grafisch nicht ganz so spektakulär wie das große Vorbild, macht aber spielerisch einen soliden Eindruck. Über 40 Angriffs- bzw. Verteidigungsmöglichkeiten und neun völlig unterschiedliche Kämpfer stehen zur Verfü-



Cyberhood wurde erst kürzlich in Netrunner umbenannt: ein Spiel für echte SciFi- bzw. Endzeit-Fans.



Descent 2 wird optisch nur wenig aufgepeppt. Hauptsächlich gibt`s neue Levels!

on, die auch neue Grafiken, einen Editor und neue Söldner enthalten soll. +++ Magic Carpet 2: The Netherworlds wird, wie der Name vermuten läßt, auch finstere Dungeon-Level beinhalten. Alle Monster sollen bei Dungeon Keeper mit künstlicher Intelligenz ausgestattet werden, d. h. der Computer analysiert die Verhaltensweise des Spielers. Der Arbeitstitel M.I.S.T. hat man bei **Bullfrog** nun endgültig ad acta gelegt. Jetzt heißt das heiß ersehnte Superheldenspiel The Indestructibles. +++ **Origin** spendiert der amerikanischen Packungsversion von Cybermage: Darklight Awakening die erste Ausgabe des gleichnamigen Comics. Bei Crusader: No Remorse bekommt der Spieler die Storyline in Form von Videosequenzen präsentiert. +++ **Pop Rocket** arbeitet fieberhaft an der Fertigstellung von Total Distortion, einem interaktiven Rock`n`Roll-Adventure, bei dem auch selbst in die Saiten gegriffen werden darf. +++ Konsolengigant **Acclaim** steigt nun auch in den PC-Markt ein. Mit der Umsetzung des erfolgreichen Spielhallen-Hits NBA Jam Tournament Edition geht Acclaim an den Start, Spiele wie Revolution X (mit Aerosmith), Judge Dredd (mit Sly Stallone), Bug Hunt Baseball (mit Frank Thomas), Batman Forever (mit Jim Carey) und WWF Wrestlemania (mit The Under-



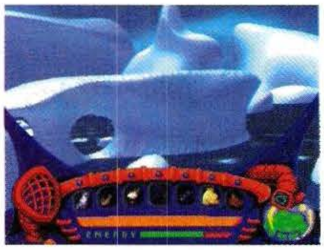
Calia wird ein typischer Action-Shooter im Stil von VirtuaCop - die Atmosphäre ist jedoch viel besser.



Über die Zwischensequenzen in The Dig kann man sich nicht beklagen; nur im Spiel wird`s etwas pixelig.



Rebel Assault 2 verfügt über eine komplett überarbeitete Engine und bietet auch Planetenlevels.



LucasArts gaes Kid-Software. Martimer kann aufgrund der tollen Grafik auch Erwachsene begeistern.

gung. Alle Charaktere wurden mit einem speziellen Motion Capture-Verfahren zunächst digitalisiert, dann mit anderen Grafiken belegt und schließlich mit einer SGI gerendert.

Infogrames

Ein Spiel um Reinkarnation und mystische Ereignisse wird Knights Chase. Als Amerikaner bemerkt man eines Tages, daß man im Mittelalter Mitglied des Templer-Ordens war. Eines Tages findet man in einem Museum einen uralten Handschuh eines Templers, der ein Zeitportal öffnet. Die Reise in die eigene Vergangenheit beginnt. Story und Genre (Rollenspiel) stehen bereits fest, zu sehen gab es von Knights Chase jedoch noch nichts. Macht nichts, die Hintergrundgeschichte hört sich - nicht nur für Fans des Mittelalters - vielversprechend an.

Interplay

Interplay wartet in den nächsten Monaten mit der Umsetzung eines erstklassigen Kinofilms auf. Allen voran muß natürlich Waterworld erwähnt werden. Interplay macht aus Kevin Costners 200 Millionen Dollar-Projekt ein waschechtes Action-Adventure, das sich durch tonnenweise Videosequenzen und satte 3D-Action auszeichnen soll.
Darüber hinaus geht Interplay



Bei Demolish `em Derby geht es bereits am Start zur Sache. Wer bremst, verliert...



...nicht immer, denn oftmals kann man so den Attacken der Gegner ausweichen.



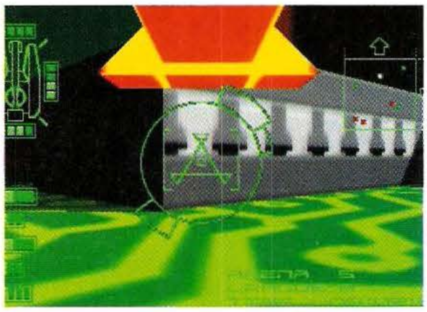
Alle Karambolagen werden in Echtzeit berechnet. Ein Pentium ist wahl Ehrensache.



Wipeaut ist ein Rennspiel mit Raumjägern und Lasergeschützen. Bei Wipeaut ist alles erlaubt, und Rücksichtslosigkeit wird vorausgesetzt.



Für Krazy Ivan hat Psygnosis tief in die Renderkiste gegriffen. Die überdimensionalen Vehikel und Roboter wirken bullig und bolidenhaft.

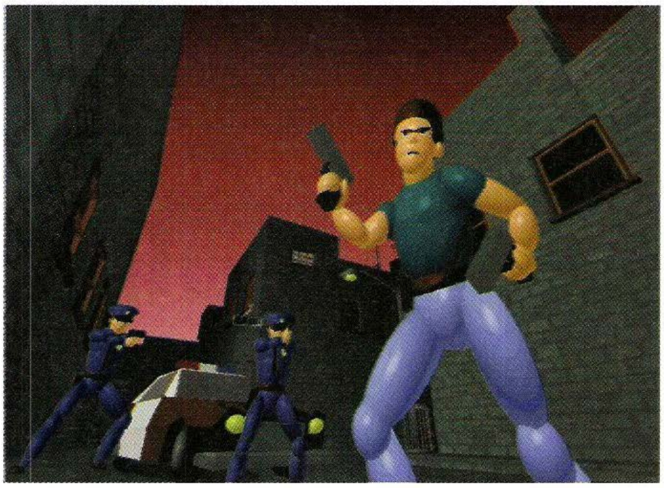


An Bord eines Vektorpanzers geht man bei Assault Rigs auf die Jagd nach Gegnern. Hier zählt Gameplay im Netz und nicht die Grafik.

taker) folgen. Wenn das kein Staraufgebot ist.+++ Auch **Capcom** hat den PC entdeckt: mit Fox Hunt (ein interaktiver Agentenfilm), Tangrams (chinesisches Puzzlespiel) und Mega Man X (eines der erfolgreichsten Konsolenspiele) gehen die Amerikaner an den Start.+++ **20th Century Fox** macht nun Gebrauch von starken Kinofilmen: die ersten Spiele, die im Augenblick von Fox Interactive entwickelt werden, sind Stirb Langsam, Planet der Affen, Akte X und die Simpsons. Wie „interaktiv" diese Spiele wirklich sind, wird sich noch zeigen?!?+++ **New World Computing** mußte ihre Roboterprügelei MechLords wegen Lizenzstreitigkeiten in MetalLords umbenennen.+++ **Papyrus** veröffentlicht Ende des Jahres Indy Car Racing 2.0. Diese neue Version beinhaltet SVGA-Grafik, aktuelle Fahrernamen und bietet Kompatibilität zum neuen Multiplayer-Service von Papyrus: Hawaii. Über eine 1-800-Nummer kann man sich in einen amerikanischen Server einwählen und gegen bis zu 32 Kontrahenten antreten. Ob dieser Service auch in Deutschland etabliert werden kann, ist noch nicht geklärt. +++ **Virgin** gab auf der E3 bekannt, daß es zu einer Einigung mit The Blade Runner Partnership gekommen ist. Resultat? Westwood Studios setzt sich an die Programmierung eines auf

...weiter auf Seite 20

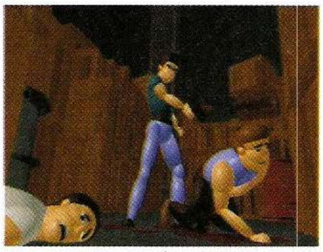
auch selbst ins Studio. Netrunner spielt in der nahen Zukunft und hat eine gewisse, beklemmende Clockwork Orange-Atmosphäre. Das Script zu Netrunner stammt von Martin Olson, der sich als Autor von über 70 TV-Serien einen Namen gemacht hat.
Darüber hinaus gab es die ersten Szenen aus Descent 2 zu bewundern, doch bis auf leichte Geschwindigkeitsverbesserungen und neue Levels ließen sich kaum Unterschiede zum ersten Teil feststellen.



Urban Decay bietet als erstes 3D-Action-Adventure detaillierte und extrem schnelle SVGA-Grafik mit tollen Animationen.



Andrew Spencer ist bekannt für seinen schrägen Humor. Genauso wie bei Ecstatica...



...spritzt auch bei Urban Decay eine Menge Blut. Die dt. Version wird vermutlich entschärft.

LucasArts

Rebel Assault 2 war natürlich die Attraktion am Stand von LucasArts. Zum ersten Mal erlaubte George Lucas, einige Szenen speziell für das Spiel neu zu drehen, so daß man nicht gezwungen war, das bereits vorhandene Filmmaterial zu verwenden. Als Rookie One muß man sich diesmal auf allerhand gefaßt machen. Natürlich wird man im Laufe des Spiels häufig an Bord eines X-Wing steigen, genauso ist es aber erforderlich, ein Speeder Bike (Star Wars 3) und die „alte Schrottmühle" Millennium Falcon zu beherrschen.
The Dig konnte ebenfalls angespielt werden. Wider Erwarten handelte es sich um „gewöhnliche" VGA-Grafik, wodurch vor allem die zahlreichen Personen etwas pixelig wirken.

Dafür ist die Sprachausgabe aber völlig genial und das Gameplay sieht auch wieder mehr nach den „alten" LucasArts-

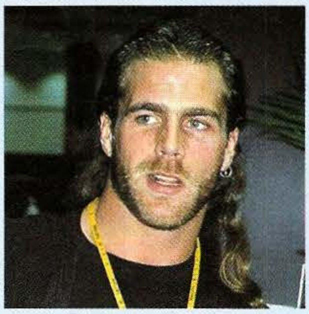
Adventures aus. Für besonders viel Aufsehen sorgte Mortimer, das erste Spiel von LucasArts für Kinder. Auf dem Rücken einer fliegenden Schnecke muß eine Fantasywelt erkundet werden. Zwischengrafiken und Sprachausgabe sind dabei im typischen Comicstil gehalten, so daß auch Erwachsene an diesem Kinderspiel Freude haben können.

New World Computing

Alle Strategiefans aufgepaßt! Empire 2 wird noch in diesem Jahr fertiggestellt und ausgeliefert! Der Untertitel The Art of War bezieht sich auf die unterschiedlichen Szenarien, die Empire 2 zur Verfügung stellt. Von Hannibal über Caesar und Napoleon bis hin zu Rommel kann man jeden bedeutenden Heeresführer unter die Lupe

Hollywood auf der E3

Film- und Spieleindustrie wachsen zusammen. Das wurde auf der E3 in Los Angeles überdeutlich. Über die Premierenfeier von Wing Commander 4 konnten Sie schon in unserem Kastenartikel lesen. Darüber hinaus besuchten aber auch andere Stars die E3. Steven Spielberg besuchte beispielsweise Virgin, um einen intensiven Blick auf Heart of Darkness (PC Games 6/95) zu werfen. Roland Emmerich kooperiert nun mit Bethesda Softworks und ließ sich deshalb natürlich auch am Stand blicken. Sogar der sonst eher medienscheue George Lucas ließ sich in einem Meeting Room blicken, um einige Worte zu Mortimer in die . Runde zu werfen. William Shotner (Captain Kirk) gab anläßlich seiner Zusammenarbeit mit Capstone eine Pressekonferenz, und zahlreiche andere Stars gaben eifrig Autogramme. Fazit: die E3 wird die wichtigste Messe des Jahres, da die Filmindustrie vehement in die Spielebranche vorstoßen möchte. Und wo liegt die Hauptstadt des Films? In Hollywood!



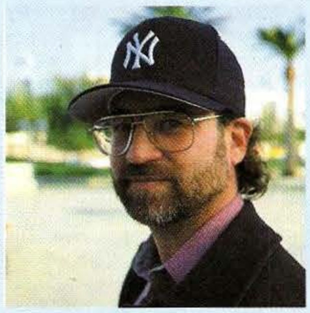
Shawn „Heartbreak Kid" Michaels.



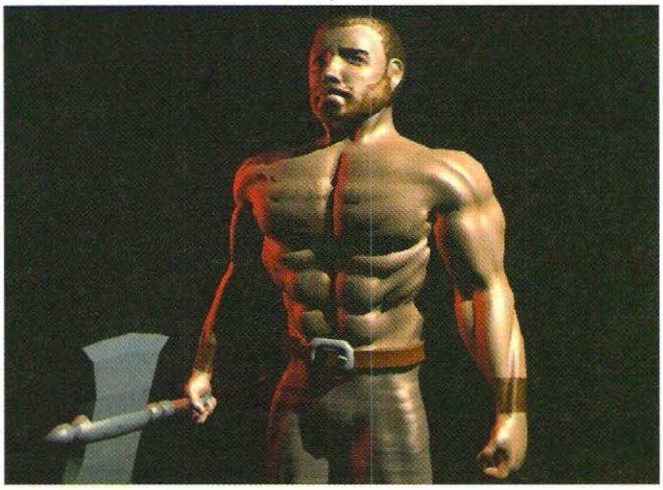
William Shatner alias Cpt. Kirk.



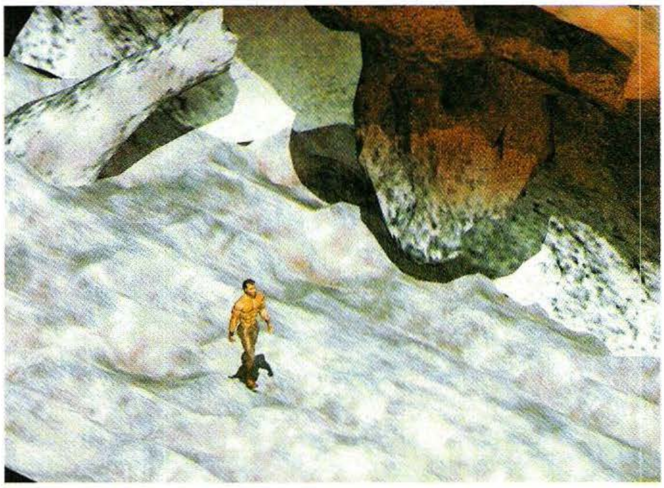
George Lucas stellt Mortimer vor.



Steven Spielberg suchte Entwickler.



In den Zwischensequenzen darf der Held seine Muskelpakete spielen lassen. Sir-Tech legt nun auch Wert auf Optik, ohne dabei das Gameplay zu vernachlässigen. Der nicht lineare Aufbau von Druid spricht dafür.



Als „Druid" durchwandert man eisige Bergspitzen, blühende Täler und immergrüne Wälder. Trotz der Idylle hat man mit einigen hartgesottenen Gegner zu kämpfen.

nehmen. Auch auf technischer Seite soll Empire diesmal dem aktuellen Standard entsprechen: SVGA-Grafik und ein über 40minütiger Audiotrack sorgen für die Grundbedürfnisse des modernen Spielers. Netzwerk- und Modemfunktion sind ebenfalls schon integriert.

Ocean

Der Nachfolger zu TFX, TFX: EF2000, zog jeden Messebesucher in seinen Bann. Durch eine speziel-le Routine erkennt das Programm automatisch die Hardware und paßt dann TFX: EF2000 den jeweiligen Voraussetzungen an. Im besten Fall (Pentium) bekommt man rasend schnelle 3D-Grafik geboten, wobei diesmal sogar mit Texturen und noch feineren Polygonen gearbeitet wurde. Durch eine Zusammenarbeit mit British Aerospace konnte ein sehr realitätsnahes Flugmodell geschaffen werden, das selbst von erprobten Kampfpiloten



XS: Shields Up - Fight Back bietet tolle Animationen und massenhaft schaurige...



...Monster. Das Gameplay erinnert ein wenig an Laser-Tag oder Gotcha!

bestätigt wird. Darüber hinaus wird TFX: EF2000 netzwerkfähig sein: bis zu acht Spieler können gleichzeitig in die Luft gehen.

Psygnosis

Psygnosis zeigte auf der E3 eine Menge neuer Software für Sonys PlayStation. Allerdings werden die meisten Titel auch für den PC umgesetzt, so daß wir Ihnen schon einmal die Screenshots der PlayStation-Versionen zeigen können. Demolish `em Derby appelliert an die Zerstörungswut des Spielers. Hinter dem Steuer eines Stock-Cars muß man versuchen, die Kontrahenten in Karambolagen zu verwickeln, aus denen man selbst möglichst unbeschadet herausgehen sollte. Die spektakulären Unfälle werden durch Aufprallpunkt und -stärke in Echtzeit berechnet, so daß die Fahrzeugteile immer unterschiedlich über die Piste fliegen. Wipeout ist ebenfalls ein Rennspiel für hartgesottene Piloten - auch wenn es in einem völlig anderen Szenario spielt. In futuristischen Raumjägern, die natürlich mit allerhand Extras ausgestaltet sind, macht man sich auf zahlreichen Rundkursen das Leben zur Hölle. Krazy Ivan greift das allseits beliebte Mechwarrior-Thema auf. Allerdings ist Krazy Ivan weniger eine Simulation als vielmehr ein actiongeladenes Ballerspiel mit herausragenden Effekten. Ziel ist es, eine außerirdische Raumbasis, die plötzlich in Sibirien aufgetaucht ist, unschädlich zu machen - also zu zerstören. Ein typisches Multiplayer-Game wird Assault Rigs. Zwei Spieler können gleichzeitig an einem Monitor spielen, möchte man jedoch zu acht an dieser grafisch wenig aufregenden Panzerschlacht teilnehmen, so benötigt man ein Netzwerk. Der absolute Überflieger wurde

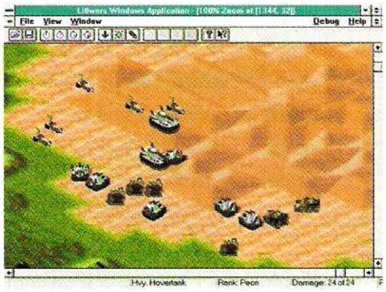
Ridley Scotts Blade Runner basierenden Computerspiels! Außerdem übernimmt Virgin den Vertrieb von Promised Land, der ersten interaktiven CD-ROM der Heavy Metal-Band Queensryche.+++ Obwohl der erste Teil der Education-Reihe Kiyeko noch gar nicht erschienen ist, arbeitet das französische Softwarehaus **Ubi-Soft** bereits an einer Fortsetzung, die im Land der Eskimos und nicht im Regenwald spielt.+++ **U. S. Gold** entwickelt zusammen mit TSR Riddle of the Runes, einen Screensaver, der durch unterhaltende Rätsel und Puzzles nicht nur den Bildschirm schont.+++ **Sonctuary Woods** renderte mehr als 25.000 Phasen für Buried in Time, ein Spiel um virtuelle Zeitreisen. Das ganze High-End-Spektakel spielt sich auf satten drei CD-ROMs ab. Mit Lion steht der Nachfolger zu Wolf auf dem Programm, und unter dem Zusatz „Turbo" erscheint ebenfalls Mitte des Jahres eine verbesserte Version von The Journeyman Project.+++ Pitfall: The Mayan Adventure von **Activision** wird das erste Spiel sein, das speziell unter Windows 95 läuft - mit überraschenden 60 Frames pro Sekunde. Folgen soll kurze Zeit später Earthworm Jim, das bereits auf diversen Konsolensystemen zahlreiche Awards einheimsen konnte. Aufgrund des riesigen Erfolges des

...weiter auf Seite 22

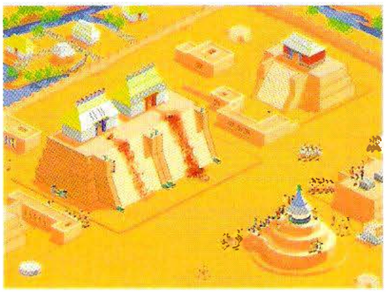
allerdings in einem kleinen Kämmerlein gezeigt. Andrew Spencer präsentierte zusammen mit seiner Crew Urban Decay, ein Spiel, das auf der Ecstatica-Engine aufbaut, aber in der heutigen Zeit spielt. Waffen bis zum Abwinken und eine Spielfläche, die zehnmal größer ist als die von Ecstatica, sollten für Wochen an den Bildschirm bannen.

Sales Curve Interactive

Die Zeiten von Lawnmower Man und Cyberwar sind vorbei, so bei SCI die einhellige Meinung. Mit ihren nächsten Spielen verfolgen die Engländer abgedrehte Spielideen. XS: Shield Up - Fight Back ist ein 3D-Actionspiel, bei dem taktisches Vorgehen zwingend notwendig ist. Wie bei den in Amerika und England populären Laser-Tag-Spielen muß man durch Gänge und Räume schleichen, hinter Gegenständen Schutz suchen und auf eine günstige Gelegenheit zum Schuß warten. Mit bis zu vier Spielern darf man 20 mit Robotern und Monstern gespickte Level erforschen. Kingdom o` Magic nimmt Rollen- und Fantasyspiele und damit auch sich selbst auf die Schippe. In sechs völlig unabhängigen Szenarien kann man sich zwischen zwei Hauptdarstellern entscheiden, wodurch das Spiel maßgeblich beeinflußt wird.



This Means War ist ein weiteres Strategiespiel unter Windows.



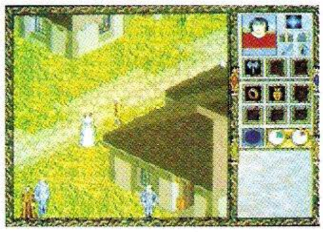
Aztec versetzt Sie in die Zeit der Azteken. Mit Geduld und Großmut müssen Sie Ihr Volk gegen Eindringlinge schützen.

Sir-Tech

Druid: Daemons of the Mind soll die Wartezeit auf Wizardry 8 versüßen. Über ein kinderleichtes Point-and-Click-Interface steuert man den Helden aus einer isometrischen Perspektive durch wunderschöne SVGA-Welten. Durch nicht linear aufgebaute Puzzles und völlige Bewegungsfreiheit unterscheidet sich Druid von vielen Konkurrenzprodukten - typisch Sir-Tech!



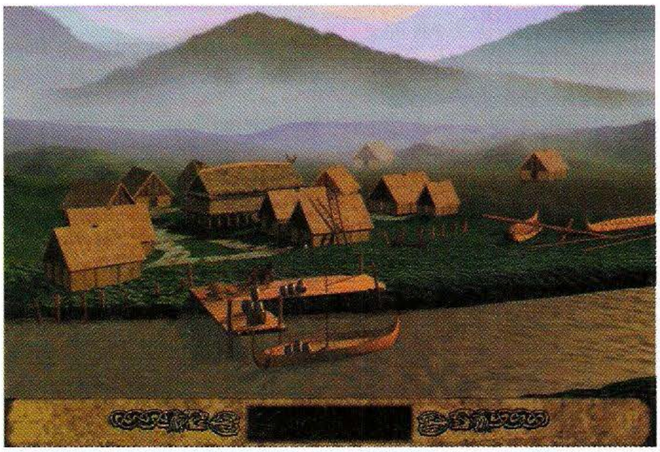
The Hive greift auf alltägliche Ballersystematik zurück und wird kaum neue Maßstäbe setzen.



Da sich auf dem Rollenspielsektor nicht mehr viel tut, könnte Fairy Tale 2 der große Überflieger werden.

Spectrum Holobyte

Spectrum Holobyte verfolgt Virgin. Nach SuperKarts bringen die Amerikaner nun Virtual Karts auf den Markt. Die Engine sieht etwas schneller aus, die Grafiken wirken etwas detaillierter. Da es sich auf der Messe um eine frühe Beta-Version handelte, läßt sich über das Gameplay noch nicht allzuviel sagen, obwohl es einen sehr guten Eindruck macht. Echte Rennprofis werden aber weiterhin gebannt auf Formula One Grand Prix 2 warten, das MicroProse mittlerweile zumindest ankündigt: Ende des Jahres! Außerdem stehen drei weitere Strategiespiele auf dem Programm, wie beispiels-

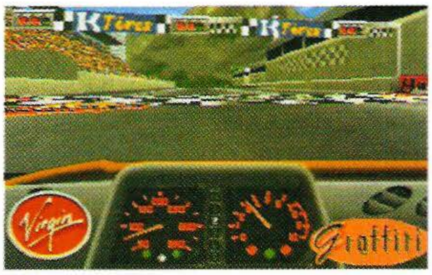


Nach Pirates! folgt nun Vikings! Dörfer und Städte müssen geplündert werden - natürlich kann man sich auch für diplomatischere Wege entscheiden.

SPECIAL



Screamer stammt von der italienischen Firma Graffiti (Iron Assault), macht aber einen wesentlich besseren Eindruck als das Erstlingswerk.



Verschiedene Ansichten gehören bei Screamer zur Grundausstattung. Daher auch der naheliegende Vergleich zu Namcos PSX-Spiel Ridge Racer.



Agile Warrior wird eine actiongeladene Flugsimulation; die Zwischengrafiken sehen jedenfalls schon brillant aus.

weise Aztec: Empire of the Blood und This Means War, in dem man ein Volk durch die Zeit nach dem dritten Weltkrieg führen muß. Vikings lehnt sich an den All-Time-Classic Pirates! an - wieder einmal muß man plündernd von Stadt zu Stadt ziehen, um einer der bedeutendsten Wikinger aller Zeiten zu werden.

Trimark

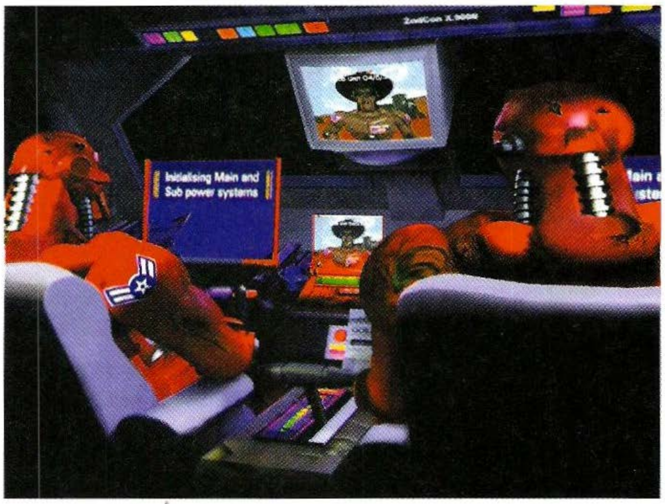
The Hive spielt vor einem altbekannten Hintergrund: Als Pilot eines Raumjägers müssen Sie die Galaxis von den Mitgliedern des Black Nexus, einer mafiaähnlichen Vereinigung, die mit biologischen Waffen handelt, befreien. Auch das Spielprinzip hört sich ziemlich altbacken an: Mit einem Jäger durch`s All fliegen, und diverse Finsterlinge unter Beschuß nehmen? Das kennt man auch aus anderen Spielen. Weiterhin werkelt man bei Trimark an der Fortsetzung zu Fairy Tale, einem der erfolgreichsten Amiga-Rollenspiele. Die Engine wurde größtenteils übernommen, lediglich um eine packendere Story und SVGA-Grafiken mußte man sich bemühen.



Das Jump & Run Super Bubsy erscheint ausschließlich auf CD-ROM und für Windows 95.



Die Bitmap Brothers auf neuen Wegen: nach zahlreichen actionorientierten Spielen...



...bringen die Engländer nun ein komplexes und anspruchsvolles Strategiespiel auf den Markt. Der Name ist einfach und einprägsam: Z!

Ubi-Soft

Das französische Softwarehaus präsentierte natürlich einmal mehr Action Soccer, hatte aber auch zwei neue Produkte zu zeigen. Das vom Atari Jaguar bekannte Rayman wird nun für den PC umgesetzt; im allgemeinen handelt es sich um ein nettes Jump & Run mit hervorragender Technik und tollem Soundtrack. Classic Rock Guitar ist weniger ein Spiel als vielmehr ein Lernprogramm für angehende Gitarrengötter. Auf dem Bildschirm werden alle Griffe per Videosequenz gezeigt, so daß ein teurer Gitarrenlehrer „fast" ersetzt wird.

Virgin

Zahlreiche Neuentwicklungen hatte auch Virgin im Handgepäck. Das meiste Aufsehen erregte dabei wohl Screamer, das dem Namco-Klassiker Ridge Racer nachempfunden ist. Screamer überzeugte trotz vieler Details und riesiger Rennwagen durch atemberaubende Geschwindigkeit und exakte Steuerung - zumindest in der VGA-Version. Ob das auch für die SVGA-Variante gilt, ist fraglich. Ebenfalls satte Action verspricht die Flugsimulation Agile Warrior F111x, die zunächst für die PlayStation entwickelt wird, aber Anfang 1996 auch für den PC er-

Atari 2600 Action Packs, wird wohl noch in diesem Sommer ein zweiter Teil erscheinen. Gute und schlechte Nachricht für Battle-Tech-Fans: Mechwarrior 2 wird in den nächsten Wochen ausgeliefert, eine Modem- und Netzwerkversion soll aber erst im September erscheinen.+++ Die PC-Umsetzung von Mortal Kombat 3 nimmt Automatenriese **Williams** diesmal selbst in die Hand. Der Termin steht schon fest: Mortal Friday, der 13. Oktober! +++ Interplay produziert in Zukunft Rollenspiele, die auf TSR-Systeme und -Welten zurückgreifen.+++ **Philips** konvertiert in den nächsten Monaten CDi-Titel für PC CD-ROM; unter anderem auch Burn: Cycle, das seit einiger Zeit die englischen Charts anführt. Außerdem wird an Thunder in Paradise (mit Hulk Hogan, Chris Lemmon) gearbeitet, und die beiden Renderschmieden Argonaut (Creature Shock-Nachfolger: Alien Ally) und Cryo (futuristische Baller-Rennspiel: Dead End) konnten unter Vertrag genommen werden.+++ **Konami** drängt, wie viele Konsolenhersteller, ebenfalls in den PC-Markt. Auf der Messe wurde nach kompetenten Programmierern und Designern gefahndet.+++ **Inscape** läßt sich ihr Adventure The Dark Eye eine Menge kosten: Thomas Dolby und Romanautor William S. Burroughs wurden verpflichtet.

Wing Commander 4 hebt ab

Noch in diesem Jahr, so verspricht Origin-Boss Richard Garriott, wird mit The Price of Freedom die vierte Auflage der Wing Commander-Serie auf den Markt kommen. Um den Beginn der Dreharbeiten standesgemäß zu feiern, wurde in den Ren-Mar Studios in Hollywood eine rauschende Party gefeiert. Klar, daß wir für Sie dabei waren.

Die waghalsigsten Gerüchte machten im Vorfeld die Runde: Es gäbe eine komplett neue Cast, ließen „Insider" wissen. Oder: Mark Hamill ist wieder dabei, behaupteten andere. Die Verantwortlichen von Origin hüllten sich in eisiges Schweigen, grinsten aber innerlich...

Aufklärung gab es dann schließlich - zumindest teilweise - am Abend. Mark Hamill kommt als Blair zurück, Jason Bernard ist wieder als Captain Eisen zu sehen, Tom Wilson macht ebenfalls ein Comeback als Maniac und Malcolm McDowell spielt die Rolle des Admiral Tolwyn. Außerdem versucht man zur Zeit noch John Rhys-Davies zu verpflichten, der gerade an einem anderen Projekt arbeitet. Alle weiteren Rollen sollen mit „Newcomern" besetzt werden, die noch gecastet werden.

Beim Budget für Wing Commander 4 wird auch dieses Mal nicht gespart. Fast fünf Millionen Dollar stehen Chris Roberts zur Verfügung. Eine sicherlich angemessene Summe im Hinblick auf den sensationellen Erfolg von WC3. Ein Großteil dieser Summe wird diesmal für einen Posten veranschlagt, der bei Wing 3 noch vom Computer übernommen wurde. Keine computergenerierten Hintergründe, sondern reale Setbauten sollen für eine noch größere Realitätsnähe sorgen. Dies wird sicherlich auch den Schauspielern die Arbeit erleichtern, die ihre Arbeit nun in ihrer gewohnten Umgebung verrichten können. Sieben Wochen wurden für die Dreharbeiten eingeplant, weitere sechs Wochen zur Nachbearbeitung und dann nochmal sechs bis acht Wochen, um die gesammelten Flickstücke in ein Spiel zu verwandeln.

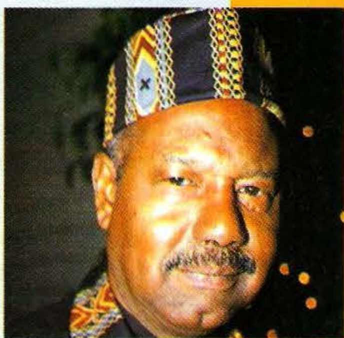
Zurück zur Story, die auch dieses Mal wieder in den bewährten Händen von Terry Borst und Frank de Palma liegt. Laut deren Drehbuch übernehmen Sie in The Price of Freedom wieder die Rolle von Christopher Blair. Der blutige Krieg zwischen den Kilrathi und den Terranern endete mit dem Abwurf der Bombe in WC3: Heart of the Tiger. Doch neue Probleme zeichnen sich ab. Neue Fronten entstehen im terranischen Raum. Bürgerkriege und Zivilunruhen brechen auf den Grenzplaneten aus. Blair wird von der Konföderation zurückbeordert, um die Situation zu bereinigen. Keine leichte Aufgabe. Unter diesem neuerlichen Druck bilden sich innerhalb der Konföderation Splittergruppen mit unterschiedlichen Ziele und Sie müssen entscheiden, wie man den Frieden wieder herstellen kann - oder, ob sich das überhaupt noch lohnt!

Diese Kurzfassung der Story läßt darauf schließen, daß man wohl kaum auf Kilrathi treffen wird. Aber was wäre denn eine Wing-Commander-Episode so ganz ohne die Katzenkrieger von Kilra? Warum lief auf der Party ständig ein Typ im Kilrathikostüm durch die Gegend? Und warum konnte man aus den Unterhaltungen der Filmcrew immer wieder ganz deutlich das Wort Kilrathi heraushören?

Markus Krichel



Tom Wilson (Maniac): Ich hab` gerade nichts Besseres vor... Nein, im Ernst: Als ich hörte, daß Maniac wieder gebraucht wird, mußte ich nicht lange nachdenken. Chris ist ein phantastischer Regisseur, Jason, Mark und Malcolm sind echte Profis und tolle Kollegen. Ich kann`s kaum abwarten. Außerdem brauche ich die Kohle für meine Frühstücksflocken.... .

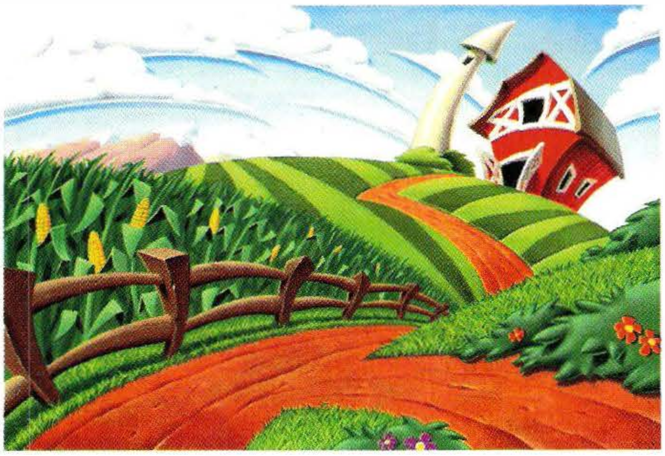


Jason Bernard (Commander Eisen): Ich habe erst gestern erfahren, daß man mich wieder als Eisen anheuern wollte, und mit meiner Zusage keinen Moment gezögert. Interaktiver Film ist eine große schauspielerische Herausforderung, und Herausforderungen sind es, an denen ich am meisten interessiert bin. In meinen 30 Jahren als Schauspieler in Film und Fernsehen habe ich selten ein Projekt so genossen wie Wing Commander. Trotz meiner anfänglichen Zweifel habe ich während der Dreharbeiten eine Vorstellung davon bekommen, wie revolutionär diese Sache wirklich ist. Ich zweifle keine Sekunde am Erfolg von Wing Commander 4.



Mark Hamill (Christopher Blair): Ich freue mich auf die Gelegenheit, wieder mit Chris Roberts zusammenarbeiten zu dürfen. Chris ist ein echter Pionier, und es ist nicht zuletzt wegen ihm, daß ich meine Mitarbeit an Wing 4 zugesagt habe. Wing 3 war ein Riesenerfolg, aber ich glaube, daß The Price of Freedom noch eine ganze Ecke besser wird.

scheint. Für Toonstruck, einem interaktiven Zeichentrickfilm mit Realdarstellern, konnte Christopher Lloyd (Zurück in die Zukunft) gewonnen werden. Wie im erfolgreichen Kinofilm Roger Rabbit muß sich der gute Christopher in diesem Spiel mit „Toons" herumschlagen. Ins Filmstudio ging auch Cryo für ihr nächstes Projekt: Scavanger wird allem Anschein nach ein interaktiver Spielfilm mit zahlreichen, computergenerierten Effekten.



Aufgrund der zahlreichen Videosequenzen mit Christopher Lloyd kann Toonstruck auch für Erwachsene interessant werden.



Monopoly über`s Internet. Ein echter Hit gegen die Langeweile.



Scavanger van Cryo mutet auf dem ersten Blick wie ein interaktiver Film an, verspricht aber mehr zu werden. Grafik vom Feinsten ist garantiert.

Bis auf das Intro gab es jedoch noch nichts zu sehen. Die Bitmap Brothers entwickeln für Virgin ein Strategiespiel mit einem ungewöhnlichen Titel: Z! Gameplay, Grafik und Zwischenanimationen erinnern stark an Westwoods Command & Conquer, das ebenfalls in wenigen Wochen erscheinen soll - zwei Konkurrenzprodukte aus dem gleichen Haus? Eine schwierige Angelegenheit!

Voll im Trend liegt Virgin mit Monopoly. Monopoly? Ja, dieses uralte Managerspiel wurde jetzt für den PC umgesetzt und Internet-tauglich gemacht! Bis zu acht Mitspieler können via Internet gegeneinander antreten. Dabei spielt ein Japaner mit Yen und landestypischen Straßennamen, ein Deutscher hingegen mit Mark und der Schloßallee!

Warner Interactive

Jump & Runs werden auch am PC immer attraktiver, das haben die meisten Hersteller schon seit Monaten realisiert. Nachdem Virgin mit König der Löwen und Aladdin im letzten Weihnachtsgeschäft einen riesigen Erfolg erzielen konnte, konvertiert nun auch Warner Interactive sein bestes Pferd im Stall. Super Bubsy wird ausschließlich für Windows 95 entwickelt und erreicht unter diesem Betriebssystem phantastische 60 Frames pro Sekunde. Kurios: Super Bubsy wurde von ATI Technologies entwickelt.

Auch für Sternenkundler gibt`s eine gute Nachricht. Star Control geht im Oktober in die dritte Runde. Auf der Messe gab es aber leider nicht mehr als einige Animationsstudien zu sehen, man sucht immer noch nach der perfekten Story. Da Legend Entertainment die Programmierung übernommen hat, kann man davon ausgehen, daß bei allen SVGA- und 3D-Grafiken der Spielwitz und Star Control-typische Humor nicht zu kurz kommen. Trotzdem sucht man auf CompuServe noch nach Ideen.

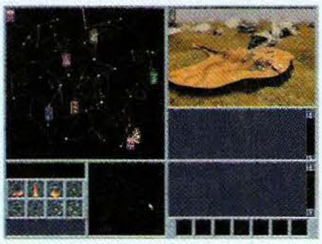
Ascendancy

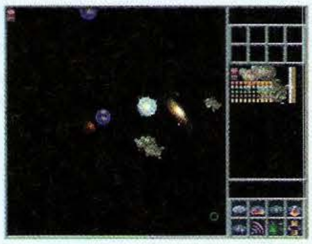
Die junge Spieleschmiede Logic Factory zeigte auf der E3 ihr erstes Projekt Ascendancy. Logic Factory setzt sich zusammen aus Jason Templeman und Thomas Blom, die zuvor beide für Origin an Strike Commander und Wing Commander Academy arbeiteten. Trotz seiner unwahrscheinlichen Komplexität, läßt sich Ascendancy mit wenigen Worten beschreiben: es fängt da an, wo Civilization aufgehört hat - nämlich mit der Kolonisierung des Weltalls. Tausende an Planeten gilt es zu erkunden und zu besiedeln, und ständig muß man die Wissenschaft vorantreiben, um beim Wettrüsten mit anderen Rassen nicht den kürzeren zu ziehen. Darüber hinaus muß man sich um den ökonomischen Standard auf seinen Planeten kümmern, um mit anderen Rassen in den Wettbewerb treten zu können. Sie sehen, es ist viel Interaktion mit außerirdischen Lebensformen, die auf Ihre Aktionen reagieren, notwenig. Grafisch setzt Ascendoncy keine neuen Maßstäbe, bewegt sich aber om oberen Level und kann vor allem durch die übersichtliche SVGA-Darstellung überzeugen.





Durch SVGA-Grafik kann Logic Factory eine Menge Informationen auf einen Bildschirm bringen. Dadurch steigert sich die Übersichtlichkeit.

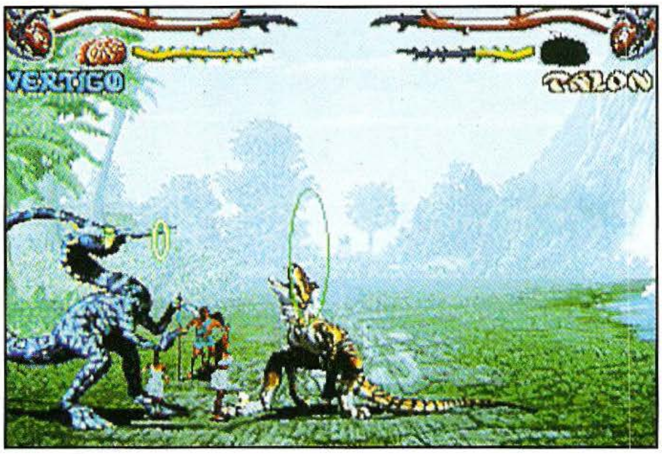




Das Sternensystem setzt sich aus zahlreichen Planeten zusammen: hier gilt es, Pioniergeist zu beweisen und Expeditionen anzutreten.



Spektakuläre Special Moves dürfen nicht fehlen! Hier spuckt der mächtige Diablo Feuer, was selbst dem gestandenen Vertigo Schmerzen zufügt.



An Details mangelt es in Primal Rage kaum. Die kleinen Neandertaler im Hintergrund lassen die Dinos mächtig groß aussehen.

Primal Rage

Jurassic Kombat

Ursprünglich waren Beat ´em Ups die Domäne der Konsolenwelt, doch nach und nach können sich auch die PC-User für kernige Sprite-Prügeleien begeistern. Nach Gameteks gelungener Super Street Fighter II-Version läßt Time Warner jetzt die Dinos los!

Zartbesaitete Naturen dürften bei diesem Spiel leichte Probleme bekommen.





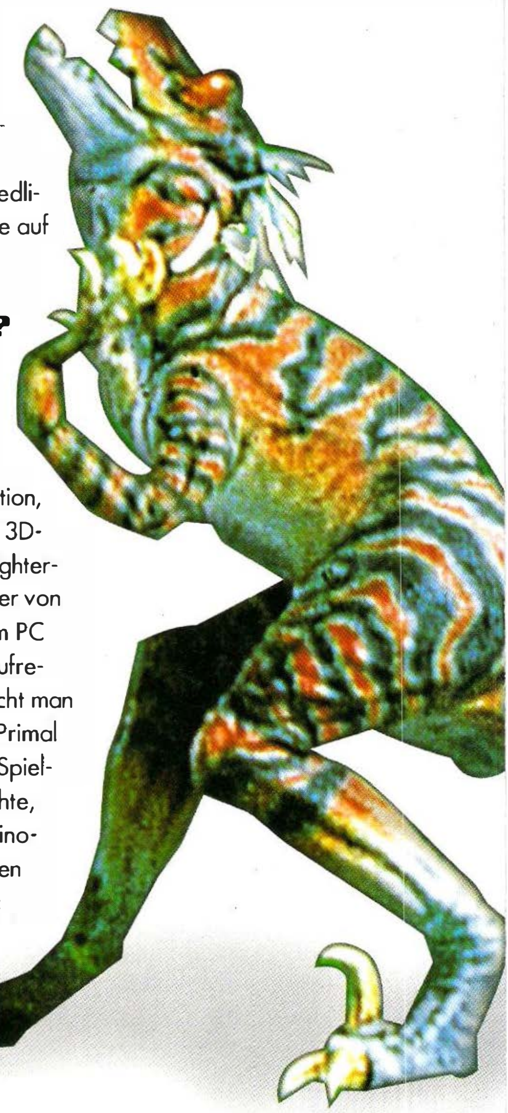
Das Phänomen "Beat ´em Up" hält sich schon seit Jahren trotz unwesentlicher spielerischer Fortschritte in den Spielautomaten- und Konsolen-Charts auf den vordersten Rängen, wobei sich diese Spielegattung nicht nur uneingeschränkter Begeisterung erfreuen kann. Während Adventure-Fetischisten nur zwei primitiv prügelnde Sprites auf dem Screen entdecken, schwärmen Beat ´em Up-Fans von tollen Special Moves, spektakulären Fatalities und rattern die Lebensläufe der unterschiedlichen Kämpfercharaktere auf Bestellung herunter.

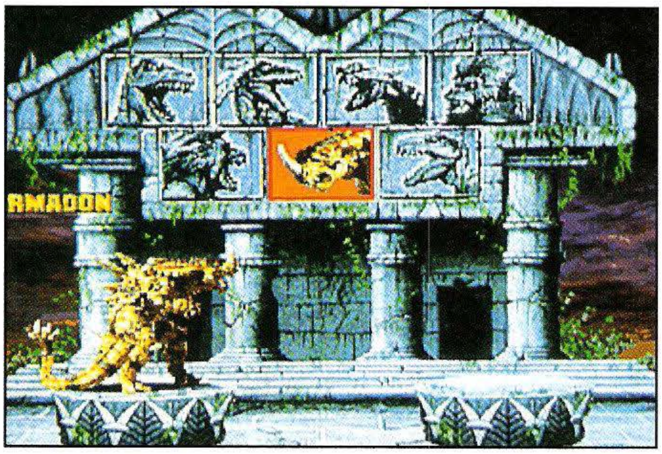


Der Sieger der brutalen Prügelei bekommt am Ende eindrucksvolle Finishing-Sequenzen zu sehen, die von lautem Gebrüll begleitet werden.

Was Neues?

Time Warners neuestes Projekt hält sich schön brav an die gute alte Street Fighter II-Konzeption, das heißt, mit virtuosen 3D-Einlagen nach Virtua Fighter-Manier (womit FX Fighter von GTE demnächst auf dem PC aufwarten wird) oder aufregendem Zooming braucht man nicht zu rechnen. Was Primal Rage allerdings in den Spielhallen zum Renner machte, läßt sich wohl nur als Dino-Faktor ausmachen. In den Hochzeiten des Jurassic





Hat man sich unter den sieben Urviechern seinen Liebings-Dinosaurier ausgewählt, brüllt er auf einer Säule ungestüm nach einem Gegner.

Park-Booms war es ganz einfach schick, zwei prügelnde Dinosaurier aufeinander loszuhetzen, insbesondere deshalb, weil die Grafik ganz besonders detailliert ist und dadurch richtig schöne Steinzeit-Atmosphäre aufkommt. Wenn im Hintergrund kleine Neandertaler umherhopsen, hat man ganz einfach wirklich das Gefühl, zwei riesengroße Fleischberge beim Kampf zu betrachten. Die sieben absolut unterschiedlichen Saurier wurden erstaunlich spektakulär in Szene gesetzt. Hierzu verwendete man das klassische Stop-Frame-Animationsverfahren, wie es schon in King Kong eingesetzt wurde. Man modellierte kleine, bewegliche Figuren und filmte jede Animationsstufe einzeln ab. Digitalisiert man das Ganze und läßt es hintereinander ablaufen, so entsteht der Eindruck von echten Bewegungen. Mit der simplen Grafikpracht alleine ist es natürlich nicht getan. Insgesamt gibt es über 70 verschiedene Schläge, darunter meisterliche Combo-Hits, grafisch aufwendige Finishing-Sequenzen oder geheime Power-Moves, die herausgefunden werden wollen. Diverse gerenderte Hintergründe mit gelungenen Animationen und verschiedene Spielmodi sollen sich ebenfalls spielmotivationssteigernd auswirken. Neben den gewöhnlichen 1- und 2-Spieler-Modi gibt es noch die Abwandlungen Tug of War oder Endurance, wobei man sich bei letzterem vier Dinos auswählen darf und so lange prügelt, bis auch das letzte Urviech seinen Geist aufgegeben hat. Gerüchteweise plant Time Warner sogar einen Vier-Gegen-Vier-Modus. Bis zum 25. August darf man sich noch an den Automaten warmspielen, doch dann ist die Schlacht der Dinos im Spielzimmer unausweichlich, sofern man einen PC mit CD-ROM sein eigen nennt.

Hans Ippisch ■





Dark Universe

Alien War

Neo gehört mittlerweile zu den etablierten Softwareherstellern, die zwar optisch und akustisch keine besonders aufwendigen Produkte entwerfen, dafür aber handfeste und packende Strategiespiele.



Sämtliche Raumschiffe wurden erst als Modell erstellt, digitalisiert und anschließend animiert und koloriert.

Im Jahr 2150 hat die Menschheit große Teile des bekannten Universums besiedelt und ist auf zahlreiche außerirdische Rassen gestoßen. Trotz eines unterzeichneten Friedensvertrags mit allen anderen Lebensformen versucht nun die korrupte Regierung Terras, alle Aliens zu vernichten und die Galaxis für sich allein zu beanspruchen.

Alien Mensch

Als Anführer einer außerirdischen Rasse sind Sie natürlich gegen die Verwirklichung dieser Pläne. Und Sie stehen nicht allein. Viele andere Völker werden sich bereiterklären, Sie in Ihrem Kampf gegen die Unterdrücker zu unterstützen. Dieses vielschichtige Strategiespiel vereinigt, ähnlich wie Master of Orion, wirtschaftliche, militärische und wissenschaftliche Aspekte in sich.

Zu Beginn besitzt man nur seinen Heimatplaneten, der zudem noch relativ schlecht ausgebaut ist. Die Energieversorgung läßt zu wünschen übrig, die Welt ist noch nicht von Minen wie ein Schweizer Käse durchlöchert, der Planet verfügt über keinen starken Schutzschild, die Fabrikkapazität ist lächerlich gering und keine Flotte kampferprobter Schiffe im Orbit erwartet Befehle. Darüber hinaus steht man, verglichen mit der Menschheit, technologisch in der Steinzeit. Aber das wird sich alles sehr schnell ändern müssen, nicht umsonst heißt es: Krieg ist der Vater aller Dinge.



Ziel aller Bestrebungen und Ausgangspunkt allen Übels: Sol.

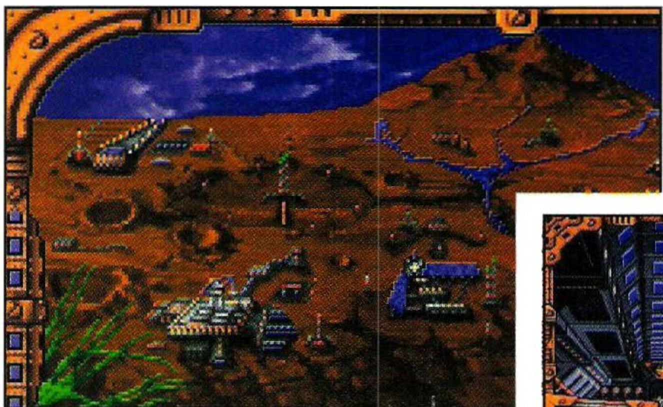


In diese Posten unterteilt sich das Planetenmanagement.

Weltraum Adventure?

Viele noch unerforschte Rassen sollen in den unendlichen Weiten verborgen sein. Inhaltlich erinnert das doch sehr an Star Control, eine gut bekannte Kultserie, an deren dritter Teil gerade gearbeitet wird. Wenn das endgültige Produkt, die nun hochgesteckten Erwartungen erfüllt, sollte man sich auf ein extrem interessante und vielseitige Simulation gefaßt machen.

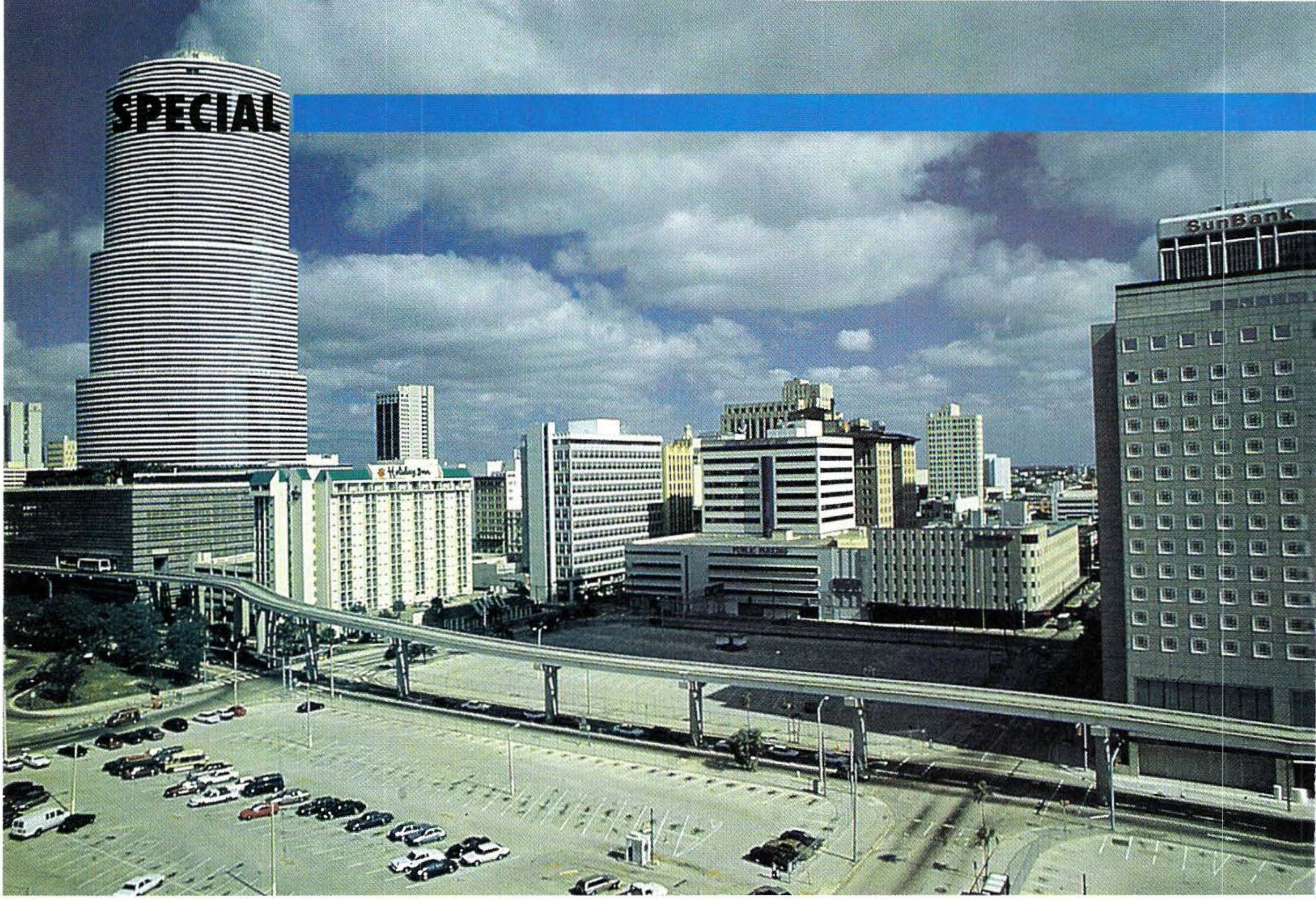
Alexander Geltenpoth ■



Die Arbeiten schreiten gut voran, ein Großteil der Oberfläche wird schon von High-Tech-Gebäuden beansprucht.



Im Fabrik-Menü werden neue Waffen und Schiffe in Auftrag gegeben.

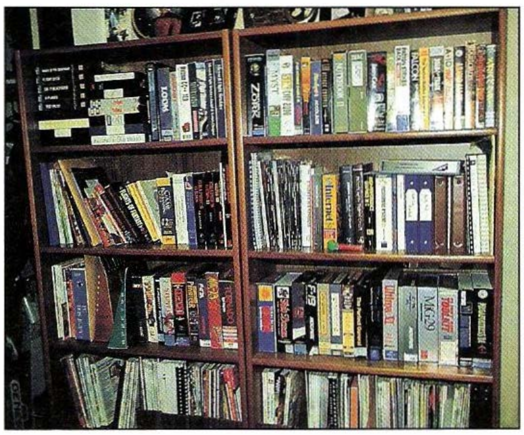


Ein Blick hinter die Kulissen der „kleinen" US-Spieleschmieden

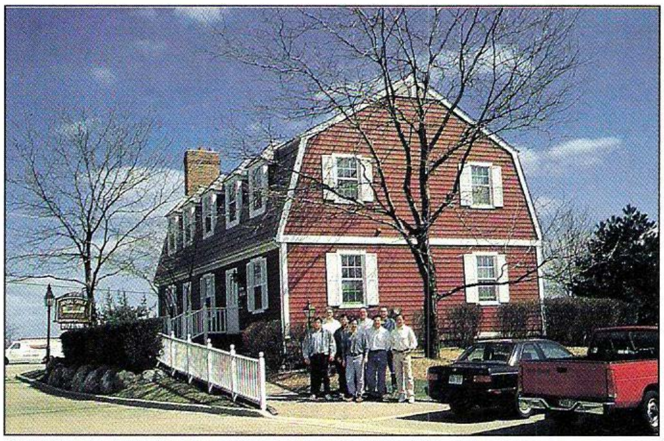
United Games of America

Welche Neuheiten hat eigentlich Apogee derzeit in der Mache? Und was ist aus den Programmierern des legendären JetFighter II geworden? Wie steht es um die angekündigte PC-Umsetzung der TekWar-Romane von William Shatner? Gründe genug, uns bei einem sechstägigen Flug-Marathon kreuz und quer durch die USA in den Entwicklungsabteilungen von Apogee, IntraCorp und Mission Studios umzusehen.

Global Peace Through Deadly Force - unter diesem Motto werkeln die ehemaligen Programmierer und Grafiker von Velocity (u. a. JetFighter I + II, Spectre VR) derzeit an JetFighter III. In Inverness, einem Stadtteil von Chicago, haben die Mannen um President Thomas Ptak ihre Zelte aufgeschlagen und firmieren dort unter der Bezeichnung Mission Studios. Ende 1994 veröffentlichte die Firma ihr erstes Spiel, den Schachsimulator Bobby Fischer Teaches Chess. Dem Debüt soll im Herbst dieses Jahres JetFighter III folgen - und das wird mal wieder ein Kampfjet-Simulator vom alten Schlag: Stationiert auf einem Flugzeugträger, warten auf den Piloten an Bord von erprobten Fliegern (F-14 Tomcat, F-16, F-18) Unmengen von Bodenbombardements,



Ein Blick in den firmeneigenen Spieleschrank offenbart die Vorlieben der MS-Programmierer: Flugsimulationen (wer hätte das gedacht?), Rollenspiele und Adventures.

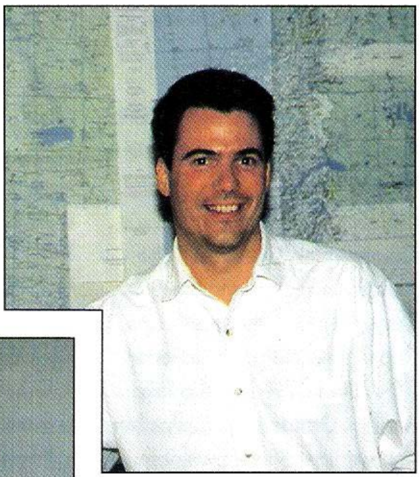


Das ruhig gelegene Hauptquartier befindet sich in einem wunderschönen „Gewerbepark“ mit Dutzenden solcher „Bürohäuser“.

Patrouillenflügen und Dogfights. Da man nicht erneut den Kalten Krieg aufwärmen wollte, verlegten die Entwickler die Story in die Zukunft und lassen Argentinien und Chile in 73 Missionen gegeneinander antreten. Zwischendurch darf man auch ein Dutzend Einsätze in Kuba absolvieren - Zusatz-CDs (u. a. USA) sind bereits angekündigt. Die einzelnen Missionen müssen jedoch nicht stur nacheinander durchgeackert werden; stattdessen wird aufgrund eines Missionsbaumes à la Wing Commander 3 je nach Sieg oder Niederlage in einen anderen Bereich der Story verzweigt.

Fasten your Seat Belts

Die VGA-Grafik stellt einen Mix aus Origins Strike Commander und dem MS-Flugsimulator 5.0 dar. Einerseits macht der Entwickler der Game-Engine, Bob Dinnerman, natürlich Gebrauch von Texture Mapping-Elementen und rundet die Objekte mittels Smooth Shading ab. Andererseits sorgt Ex-Sublogic-Mitarbeiter Michael Woodley dafür, daß in dem Einsatzgebiet jeder Wolkenkratzer dort steht, wo er auch in Wirklichkeit zu finden ist. Realitätsnähe wird bei Mission Studios großgeschrieben. Weiterhin hat man großen Wert auf die möglichst realistische Darstellung des Horizonts und der Wolken gelegt. Das virtuelle Cockpit dient nicht der bloßen Dekoration, sondern auf den Anzeigen läßt sich die tatsächliche Geschwindigkeit oder die Flughöhe ablesen. Weiterhin kann man in einer multimedial aufbereiteten Bibliothek über die ca. 15 beteiligten Flugzeuge und Hunderte von Waffen seitenweise Informationen und Bildmaterial abrufen. Angst vor Konkurrenz? Keine Spur: Bei den Mission Studios



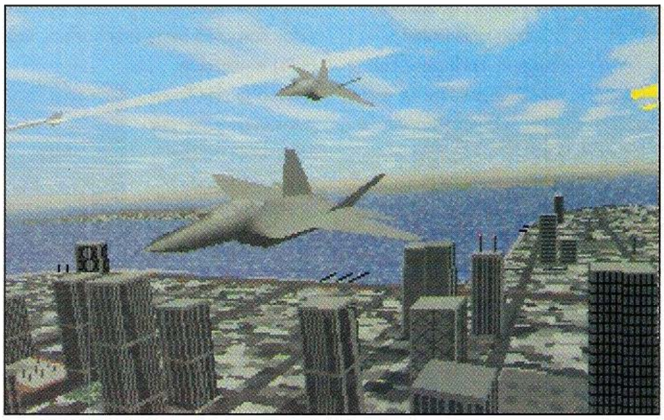
Michael Woodley, der Designer der JF III-Szenarien, war bis vor kurzem noch als maßgeblicher Programmierer an den MS-Flugsimulator-Scenery-Disks beteiligt.



Vor dem Motiv der künftigen Spiele-Packung posiert Bob Dinnerman, der für die Game-Engine des neuen JetFighter III verantwortlich zeichnet.



Die 3D Studio-Animationen verschönern den Übergang von einem Raum zum nächsten.



Wohlgemerkt: Dies ist ein Screenshot, der während eines Fluges aufgenommen wurde - schnell wie JF II, actionbetont wie Strike Commander und detailreich wie der MS-Flugsimulator.



Egal, ob Sie lieber Stützpunkte bombardieren oder einen Dogfight schätzen: JetFighter III stellt alle Ansprüche zufrieden.



Im ersten Stock dieses Gebäudes entstehen die neuen Apogee-3D-Actionspiele.



Die hauseigenen Grafiker und Programmierer von Apogee sind davon überzeugt, daß ihre neue Engine selbst Dark Forces in den Schatten stellen wird.

ist man davon überzeugt, dem derzeitigen SuperVGA-Nonplusultra US Navy Fighters und den angekündigten Simulationen von MicroProse & Co. locker Paroli bieten zu können. Stolz führt man die 3D-Studio-Animationen vor, die beim Übergang von einem Raum zum anderen eingeblendet werden: „Das ist die Schlafkoje des Piloten. Schreibtisch, Spind, Bett - jedes Möbelstück repräsentiert eine bestimmte Funktion, z. B. Speichern oder die Optionen." Michael Woodley: „Versuch' doch mal, in den Mülleimer reinzugucken, vielleicht liegt ja Falcon 4.0 drin ..."

Wir wollen Blut sehen: Apogee

Mit Jump & Run-Legenden wie Commander Keen und Duke Nuk'em hat alles angefangen. Der Erfolg des Shoot 'em Ups Raptor und einiger indizierter 3D-Actionspiele ließ die Texaner aus Garland bei Dallas binnen weniger Jahre zu einem der führenden Spiele-Hersteller der USA mutieren. Vor einem Jahr hat man das Unternehmen in zwei Divisionen unterteilt: Während das neue Label 3D Realms ausschließlich 3D-Actionspiele (siehe Kasten) produziert, wird sich Apogee auf 2D-Spiele (Jump & Runs, Shoot 'em Ups, Beat 'em Ups) konzentrieren. Eine absolute Neuheit ist Xenophage, eine handfeste Prügelei im Street Fighter-Stil. Die Features: Elf riesige Fantasy-Sprites, animierte Hintergründe und gewohnt brutale Special Moves. Einen der unzähligen Cheats zeigte 3D Realms-Chef George Broussard bereits bei der Vorführung: Seine Zuschauer staunen nicht schlecht, als

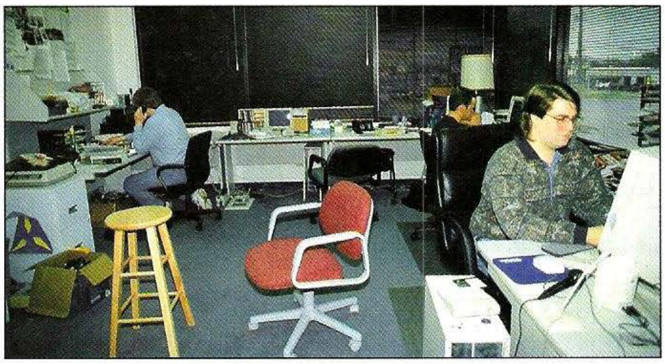
Enthüllt: Das leistet die neue Apogee-Engine



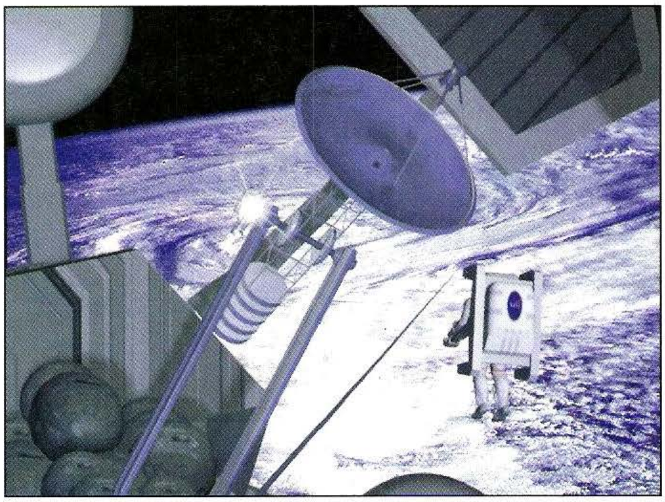
Größer, besser, schöner - so lassen sich die Eigenschaften des Wunderwerks umschreiben. An der Perspektive ändert sich natürlich nichts. Der Spieler kann wie in Dark Forces nach oben und unten blicken, sich mit Fahrzeugen durch die Levels bewegen, springen, Leitern emporklettern, fliegen, krabbeln und vieles mehr. Desweiteren wurden die Licht- und Schatteneffekte verbessert, die Gegner-Intelligenz ist um ein Vielfaches höher als bei vergleichbaren Spielen (d. h. Sie werden durch die Tunnels gejagt oder man kreist Sie ein) und die Komplexität wird dank mehrstöckiger Gebäude bzw. Levels erheblich gesteigert. Auch völlig neue grafische Details (Schwing- und Drehtüren, Wendeltreppen) sind nun möglich. Selbst vor dem nassen Element machen die Designer nicht mehr halt: Wenn Sie in einen Brunnen springen, dürfen Sie unterirdisch nach Geheimgängen suchen.
Zusätzliche „Gags" sorgten bereits bei der Vorführversion für Erheiterung: Man kann den Gegner u. a. schrumpfen lassen und ihn dann mit einem beherzten Tritt zermatschen. Oder man „bläst" ihn so lange auf, bis er mit einem ohrenbetäubenden Knall zerplatzt. Und das sind noch die harmloseren Varianten - die Jungs von Apogee können auch anders: Ein herausgerissenes Herz (das auch noch kräftig pumpt, wenn es in der Hand liegt) dient z. B. als Granate. Schlägt man mit einem Schwerthieb den Kopf eines Monsters ab, darf man dessen Haupt als Dämonen-Schutz vor sich hertragen. Ohne dem Urteil der Bundesprüfstelle vorgreifen zu wollen: Wer auf derartige makabre Scherze steht, sollte unmittelbar nach der Veröffentlichung der 3D-Realms-Spiele zugreifen, ehe sie aus den Regalen der Händler verschwinden.
Alle Spiele werden einen Level-Editor beinhalten, der optisch an eine CAD-Software erinnert. Sie können damit bestehende Levels verändern oder komplett neue erschaffen, eigene Texturen (z. B. Ihr eingescanntes Foto) einbinden, die Höhe der Treppenstufen uvm. per Mausklick editieren. Die Spieler dürfen sich schon mal auf ganze CompuServe-Foren mit Hunderten von kostenlosen Levels freuen.



Mit der neuen Engine wird Apogee zum härtesten Rivalen der ehemaligen Kollegen von id Software, die sich mit Quake ihrerseits ein großes Stück vom 3D-Action-Kuchen abschneiden wollen.



Das „Herz" von Apogee: Die Entwicklungsabteilung feilt an den Routinen der 3D-Engine, die in allen neuen Spielen dieses Herstellers zum Einsatz kommt.



plötzlich ein rosafarbenes Monster aus einem sehr, sehr bekannten 3D-Actionspiel von id Software als Gegner auftauchte. Grinsend verriet er: „Das Programm erkennt automatisch, ob XXXX 1 bzw. 2 installiert ist und „klaut" in diesem Fall alle Figuren."
Auch in Zukunft will Apogee am bewährten Shareware-Prinzip festhalten: Wie gehabt, darf sich jeder Interessierte ein Drittel der jeweiligen Vollversion z. B. von einer Mailbox zu Testzwecken downloaden - die restlichen Levels erhält man erst nach Registrierung direkt bei Apogee oder den Vertragspartnern.



Einer der schönsten Firmensitze der Welt: Die IntraCorp-Büros befinden sich im sechsten Stock dieses Gebäudes - mitten im sonnendurchfluteten Miami!



Mehr als ein flüchtiger Blick auf das SuperVGA-Intro von TekWar wurde den Besuchern noch nicht gestattet.

Miami Nice

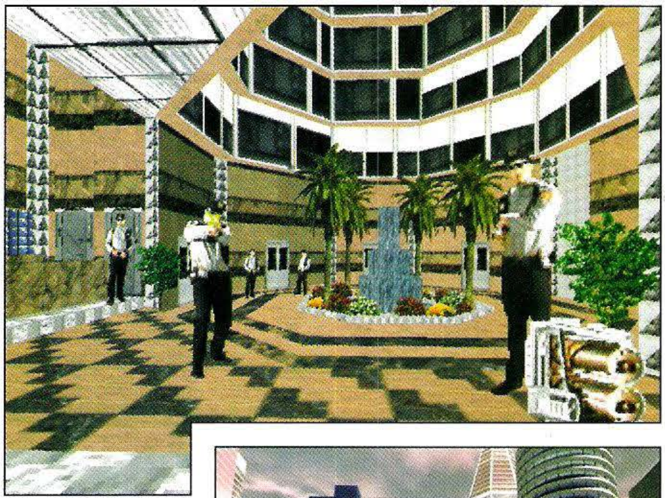
In einer Stadt, in der T-Shirts mit der Aufschrift „Ach, Sie waren im Vietnam-Krieg? Aber ich wohne in Miami ..." verkauft werden, hat sich IntraCorp niedergelassen. IntraCorp - nie gehört? Unter diesem Firmennamen werden Spiele für die beiden Labels Capstone (Operation Bodycount, Corridor 7 uvm.) und seit neuestem auch Three Sixty (Harpoon I + II) produziert. Derzeit wird mit Nachdruck an drei Spielen gearbeitet: Während sich das Adventure Chrono-Master noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium befindet, forciert man im Moment TekWar und Witchaven. Für die Entwicklung dieser beiden 3D-Actionspiele war Capstone das Beste gerade gut genug: Anstatt mit einem ungeheuren Zeit- und Personalaufwand den beachtlichen Vorsprung der Konkurrenz einholen zu wollen, kaufte man kurzerhand die Routinen von Apogee. Absolutes Highlight ist natürlich die PC-Fassung der TekWar-Romane bzw. -TV-Serie von William Shatner alias Captain Kirk. In Europa läßt der Durchbruch von TekWar trotz zeitweiser Präsenz auf den Fernsehbildschirmen noch auf sich warten. In den USA sind die Science-Fiction-Stories allerdings ein absoluter Renner, wie einige Stichproben in Buchläden beweisen. Unter



TekWar live: Anhand der Entwürfe an der Rückwand gestalten die Programmierer die Levels des 3D-Actionspiels basierend auf dem Shatner-Roman.



Trophäensammlung: Hinter Glas werden die bisherigen Auszeichnungen der Capstone-Spiele aufbewahrt.





William Shatner höchstpersönlich griff beratend in die Gestaltung der Tek-War-Umgebung ein.



ChronoMaster befindet sich noch in einem sehr frühen Entwicklungs-stadium. Capstone will damit an seine früheren Adventure-Erfolge anknüpfen.

uns: Abgesehen vom Wiedererkennungswert der Charaktere und der Umgebung wird TekWar ein durch und durch herkömmliches 3D-Geballer - wir lassen uns aber gerne vom Gegenteil überzeugen. Trotzdem: William Shatner hat sein Bestes getan, damit die Atmosphäre seiner Romane erhalten bleibt. Aus diesem Grund wurden auch einige Filmsequenzen in das Spiel integriert, in denen der „Captain" sogar selbst zu sehen sein wird. Diese Mini-Filme wurden jedoch nicht neu gedreht, sondern es wurde auf bereits existierendes Material aus der gleichnamigen TV-Serie zurückgegriffen.

Petra Maueröder ■





Diese Waffen werden im 3D-Actionspiel Witchaven in Super-VGA-Qualität zu sehen sein. Einen ersten Vorgeschmack liefern diese Screenshots.

3D-Actionknüller

Ruins



Wie seinerzeit Indy Jones schleicht man durch Geheimgänge in Pyramiden und killt dabei Mumien und Skelette. Als Besonderheit erwarten Sie etliche Puzzles, z. B. die Entschlüsselung von Hieroglyphen.

Shadow Warrior



Bestückt mit Wurfsternen und versiert mit allerlei Kampfsport-Techniken prügeln Sie sich als Ninja durch eine Oberwelt. Die Texturen an den Wänden wurden von chinesischen Kunstwerken übernommen.

Duke Nuk´em 3D



In seinem ersten 3D-Abenteuer stehen dem Jump & Run-Helden alle Waffen zur Verfügung, die er auch in den Plattform-Hopsereien gebrauchte. U. a. darf er per JetPack herumdüsen und nietet mit seinem Blaster-Gewehr seine Feinde um. Eines der wenigen 3D-Realms-Spiele, bei denen kaum Blut fließt ...

Terminal Velocity



Das mit Abstand „friedlichste" Apogee-Spiel erinnert an das „Schleudertrauma" Descent: Zusätzlich zu den obligatorischen Tunnels bietet das Spiel mehrere Planeten mit eisbedeckten Landschaften, auf denen man Stützpunkte bombardieren darf. Der „Achterbahn-Effekt" (d. h. Loopings) ist noch atemberaubender als beim Vorbild von Interplay. Sensationell: Die CD-ROM-Version bietet Super VGA-Grafik, eine Modem-Option sowie einen Netzwerk-Modus für bis zu acht Spieler!



Computer Game Developers Conference

Visionen

Zum achten Mal fand dieses Jahr die Computer Game Developers Conference statt. Im Westin Hotel in Santa Clara trafen sich Spieldesigner aus aller Welt zum Erfahrungsaustausch und zur Beurteilung neuer Technologien.

von Markus Krichel



Silicon Graphics präsentierte seine neuen High-End-Geräte in diesem schicken Truck. Hier bekamen die Programmierer die Tools von morgen zu Gesicht.

Während die erste Game Developers Conference klein genug war, um im Wohnzimmer von Chris Crawford stattzufinden, wurde die nunmehr neunte Auflage von fast 2.300 Teilnehmern besucht. Alles, was Rang und Namen hat, fand sich auch in diesem Jahr in Santa Clara ein, Veteranen wie Chris Roberts, Richard Garriott, Peter Molyneux und Sid Meier, aber auch die Shooting Stars von id Software und Parallax.

Microsoft Takeover

Die CDGC setzte wie immer Zeichen für die Zukunft. Waren im letzten Jahr die neuen Virtual Reality Headsets in aller Munde, erregten diesmal die Motion Capture-Systeme, mit denen die natürlichen Bewegungen einer „echten" Person sehr realistisch auf eine vom Computer generierte Figur übertragen werden, die meiste Aufmerksamkeit. Bedenkt man, daß die VR-Systeme, die hier bereits vor einem Jahr vorgeführt wurden, bis heute entweder noch gar nicht oder nur in begrenzter Stückzahl auf dem Markt sind, bekommt man eine ungefähre Vorstellung, wie weit hier im voraus geplant wird. Neue Soundtechnologien und 3D-Videokarten wurden ebenfalls mit großem Interesse begutachtet. Microsoft tat darüber hinaus sein möglichstes, um Windows 95 als die Spieleplattform der Zukunft zu etablieren. So überzeugt sind die Saftwaregiganten von ihrem neuen System, daß sie eigenständig einen weiteren Tag an die Konferenz anhängten, bei dem sich alles um die Eignung von W95 zur Spieleprogrammierung drehte. Vorbei ist's mit der Boot-Diskette, ein einheitlicher Installationsstandard und eine Standard-Soundkonfiguration sind hier. Selbst ein Programm zur Konvertierung bestehender DOS-Spiele in Windows 95 existiert bereits. Eine neue Funktion namens Autoplay lädt Spiele automatisch, sobald eine CD in das Laufwerk eingelegt wird. Grafische Fortschritte werden über Rendermorphics, ein 3D-Renderprogramm, erzielt. Das Unternehmen, das Rendermorphics herstellt, wurde zu diesem Zweck kurzerhand von

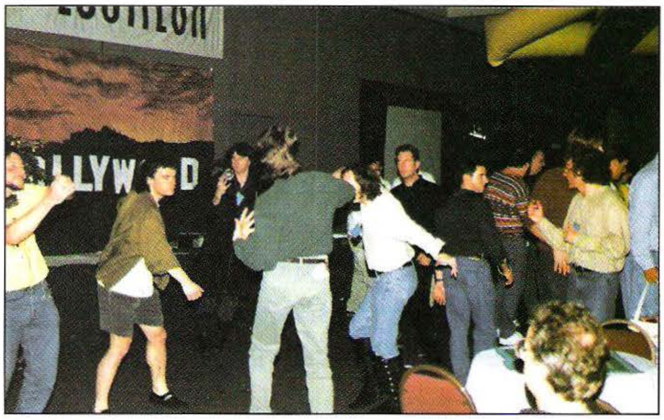


Chris Roberts auf der CGDC - auf der Suche noch Verstärkung für WC 4?

Microsoft gekauft. Die Kommentare der Designer reichten von einem verhaltenen „Wer's glaubt, wird selig" bis hin zu enthusiastischen Beifallsbekundungen. Die Wahrheit wird wohl irgendwo in der Mitte liegen.

Die Geier warten schon

Die auffälligsten Konferenzteilnehmer waren in diesem Jahr die sogenannten „Headhunter", moderne Kopfgeldjäger, die sich wie die Geier auf die Designer stürzten, um sie für satte Provisionen an eines der vielen neugegründeten Softwarehäuser zu verhökern. Dies führte zu ein paar lustigen Szenen. Ganze Designerteams wurden von ihren Chefs keine Minute aus den Augen gelassen, damit die Headhunter ihre gierigen Finger nicht an sie legen konnten. Ein eher durchschnittlich begabter Programmierer erzählte mir am letzten Konferenztag stolz, daß er innerhalb der drei Tage viermal den Job gewechselt hat und nun doppelt so viel verdiene als am Ankunftstag. Selbst mich fing man bereits am Flughafen im Hotel-Shuttle ab und bot mir, da ich zur CGDC fuhr, rein prophylaktisch einen hochdotierten Produzentenposten an. Natürlich war die Enttäuschung groß, als ich schließlich verriet, daß ich nur ein Journalist war. Ob es denn in Deutschland gute Designer gäbe, wollte man wissen. Auf meine Antwort, daß es dort von guten Designern wimmele, die anerkannte Experten im Genre Wirtschaftssimulationen sind, durfte ich mich an folgendem Kommentar erfreuen: „Ach so. Nein, nein. Wir wollen nur Spieldesigner!" Bei einer derart gebündelten Ladung Kompetenz sehe ich schwarz für die Zukunft!



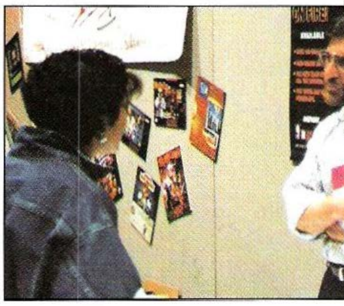
Auf der Logitec Party konnte man nicht nur die neuesten Joysticks ausprobieren, sondern auch stundenlang abtanzen.

Im Westin nichts Neues

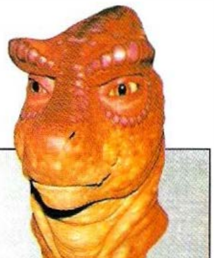
Welche Schlüsse lassen sich nun für die Zukunft aus der diesjährigen Computer Game Developers Conference ziehen? Zur Hochsaison, also um die Weihnachtszeit, werden wir die ersten Spiele sehen, die sowohl unter DOS als auch Windows 95 laufen werden. Realistische 3D-Umgebungen, Rendergrafiken ohne Ende und eine Flutwelle interaktiver Filme sind zu erwarten. Die Programme werden grafisch noch beeindruckender werden, aber wer auf neue, innovative Spielideen wartet, wird wohl enttäuscht werden. Computerspiele sind mittlerweile ein Millionengeschäft, und die Firmen werden sich darauf versteifen, die Elemente solcher Produkte zu kombinieren, die sich in der Vergangenheit bewährt haben. „Nur keinen Flop produzieren", ist zum Schlagwort der Branche geworden. Eine bedauernswerte Entwicklung für eine Industrie, in der einst Risikobereitschaft und Phantasie vorherrschten. Spiele wie Civilization, Warcraft oder Magic Carpet werden die Ausnahme bleiben. Im Kampf um das Marktsegment „gelegentlicher" Computer-Gamer verlangen die Marketingstrategen, daß Spiele systematisch „heruntergedummt" werden, um mit viel Glanz und Glitter den gewünschten „Wow-Effekt" hervorzurufen. Verspätungen werden die Regel bleiben. Erstens müssen sich die Designer mit neuen Technologien vertraut machen, zweitens dürfen sie sich nun auch noch mit den Primadonna-Allüren von Schauspielern herumärgern.







Alle Softwareschmieden suchten auf diesem Event noch talentierten Programmierern. Dabei wurden auf den zahlreichen Ständen Vorob-Einstellungsgespräche geführt.





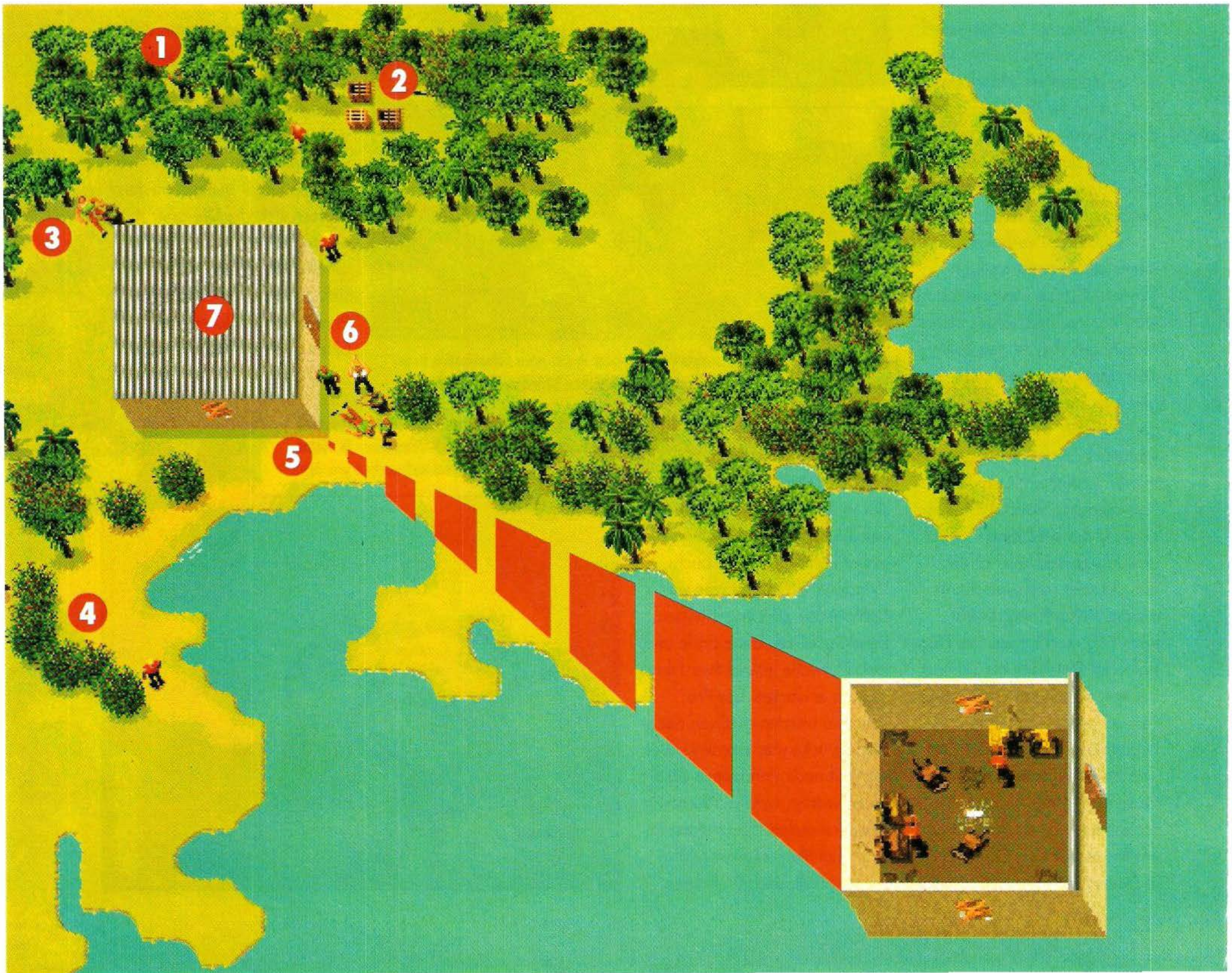
Interactive Alliance Corp. zeigten ihre neuesten Monster-Modelle, die auch demnächst in einem Spiel auftauchen werden.

Jagged Alliance

Reif für die Insel

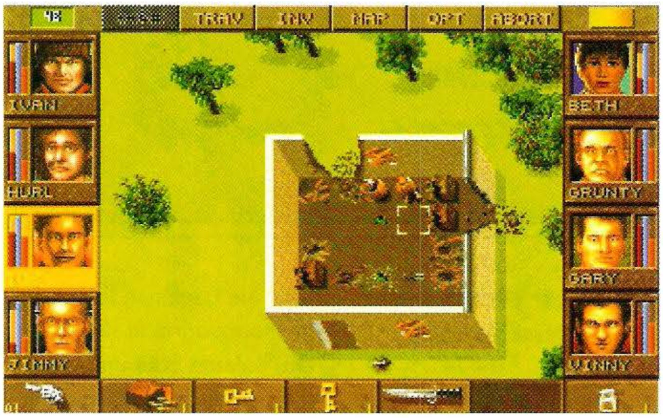
Sommerzeit - Urlaubszeit. Auch acht muskelbepackte Damen und Herren sind unterwegs in südliche Gefilde, genauer gesagt auf das lauschige Eiland Metavira. Im Reisegepäck befinden sich allerdings keine Badelaken oder Luftmatratzen, sondern schußsichere Westen, Gasmasken, Granaten, Munition und Schußwaffen in allen erdenklichen Variationen. Denn auf dieser Insel erwartet diese Truppe ein Survival-Training der Kategorie „Bitterernst" - und für Sie beginnt dort das aufregendste Strategiespiel dieses Jahres!

Der Wissenschaftler Jack Richards und sein Töchterlein haben ein Problem: Sie liegen im Clinch mit dem Möchtegern-Diktator Lucas Santino, der Metavira für sich beansprucht - und dieses „Recht" notfalls mit seiner Privatarmee durchsetzt. Dabei gedeihen in dieser tropischen Umgebung seltene Bäumchen, die für die Gewinnung eines Medikaments unabdingbar sind. Mit Hilfe des A. I. M. (Association of International Mercenaries) sollen Sie das Gebiet zurückerobern, um das Leben zahlloser notleidender Menschen zu retten. In der Kartei des A. I. M. tummeln sich 60 freiwillige Söldner mit jeweils unterschiedlicher Erfahrung, Ausstattung und Können - die Auswahl reicht von lebensmüden Zivilisten bis hin zum Nebenerwerbs-Rambo. Allesamt sind sie bis an die Zähne bewaffnet, gewissenlos und zu jeder Schandtat bereit. Nachdem Sie sich ein hand-





Hallihallo, wen haben wir denn da? Bei der Inspektion eines Gebäudes sollte man sehr behutsam vorgehen, sonst gerät man schnell in einen Hinterhalt.



Und es hat Boooom gemacht: Mehrere Explosionen haben deutliche Spuren in der Landschaft hinterlassen.

1 Als erstes wird sorgfältig der richtige Einstiegspunkt in das neue Gelände gewählt. In diesem Fall erscheint die linke obere Ecke, aufgrund der ausreichenden Deckung, als tauglich.

2 Die ersten Gegner tauchen auf, können aber schnell von den im Dickicht versteckten Scharfschützen beseitigt werden.

3 Die Söldner schleichen sich hinter dem Gebäude vorbei, um nicht unnötig die Aufmerksamkeit der Wachen auf sich zu lenken. Ivan Dolvich wurde dabei am Arm verwundet und muß während der Kampfhandlungen ärztlich versorgt werden.

4 Ein weiterer Gegner taucht auf, wird jedoch von dem mit einem Schalldämpfer ausgestatteten Späher ausgeschalten, ohne das die Gegenseite etwas mitbekommt.

5 **6** Ein vorsichtiger Blick um die Ecke, ein Schuß mit der schallgedämpften Waffe und schon wagt sich ein Söldner in die Höhle des Löwen: er öffnet die Tür mit einem Dietrich.

7 Mit gezielten Schüssen schaffen es die Söldner, alle überraschten Widersacher im Haus zu beseitigen - leider nicht ohne den Verlust des schon angeschossenen Ivans.

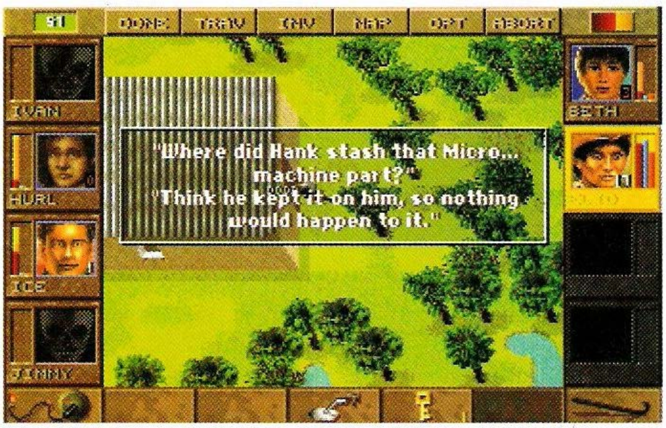
verlesenes Team zusammengestellt haben, hebt der Hubschrauber ab in Richtung Metavira.

Getrennt marschieren - vereint schlagen

Jagged Alliance ist ein Strategiespiel, das im Grunde dem Kampfmodus des MicroProse-Hits X-COM entspricht. Alternativ können Sie auch Sabre Team zu einem Vergleich heranziehen oder sich Virgins Cannon Fodder 2 in Runden unterteilt vorstellen. Sie blicken von oben auf einen Ausschnitt des Gebiets und steuern Ihre Figuren per Mausklick von einer Position zur nächsten - und das abwechselnd mit Santinos Helfershelfern. Die Reichweite wird durch Aktionspunkte vorgegeben. Desweiteren sind der Gesundheitszustand und die Kondition für das Vorrücken entscheidend. Steckt z. B. eine Kugel im Oberschenkel, marschiert sich's nicht besonders angenehm. Erblickt einer Ihrer Schützlinge einen Gegner, wird dieser mit Hilfe von Pistolen, MGs, Tränengas usw. außer Gefecht gesetzt. Die Treffsicherheit hängt auch hier wieder von der Verfassung des Schützen ab. Die Entfernung und die Deckung (ein dicker Baumstamm ist allemal sicherer als ein verdorrter Strauch) spielen ebenfalls eine wichtige Rolle. Bei den getöteten Rivalen fin-



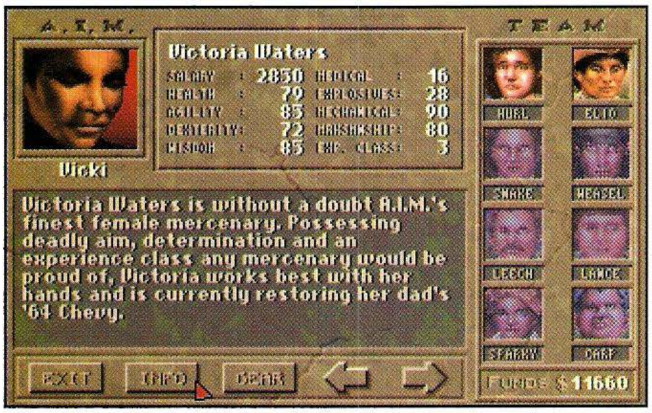
Nach einem verlustreichen Schußwechsel sind unsere Reihen gelichtet: Lediglich die Ausrüstung der Opfer ist auf dem Schlachtfeld zurückgeblieben.



Mit Hilfe des Abhörgeräts erfährt man interessante Neuigkeiten: Unbemerkt lassen sich die Feinde bei ihren Gesprächen belauschen.

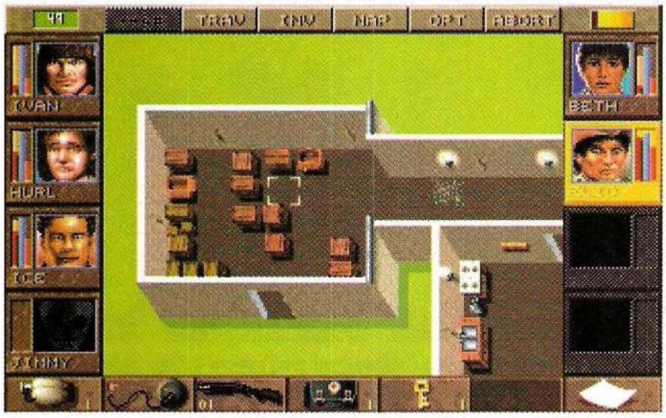
In the Army now

Nach jedem Tag können Sie die Verluste Ihrer Mannschaft durch frisches Kanonenfutter ersetzen. Zu diesem Zweck kontaktieren Sie den A. I. M. und fordern neue Söldner an. Von den Fähigkeiten dieser völlig unterschiedlichen Charaktere hängt vor allem der täglich auszubezahlende Sold ab: Bei den „Billigen" läßt die Kondition zu wünschen übrig oder sie haben z. B. Angst vor Wasser (schlecht, wenn ein Fluß überquert werden muß). Die Elite führt hingegen einen Doktortitel im Namen oder versteht sich besonders gut im Umgang mit technischen Hilfsmitteln.





det man häufig Schlüssel, mit denen sich Türen öffnen lassen. Alternativ kann man auch mit einer Dietrich-Kollektion oder dem Brecheisen anrücken.



Diese Holzkisten bergen oftmals das eine oder andere brauchbare Souvenir - vorsichtiges Öffnen lohnt sich also.



Die Karte zeigt, wie weit Ihre Mannschaft (weiße Punkte) bereits vorgedrungen ist: In diesem Stadium befindet sich das Mini-Heer noch am Anfang des Eroberungsfeldzugs. Auch die abgeordneten Wächter (blau), Bäume (grüne) und Erntehelfer (gelbe) sind eingetragen.

Fünf Dutzend Spielspaß

Das Gelände ist in 60 Parzellen unterteilt und besteht zum größten Teil aus Urwald, Steppe, Flüssen und Seen. Auf dem riesigen Areal haben sich Santinos Schergen verschanzt, die zudem unzählige Stützpunkte in Form von Gebäuden errichtet haben. Sie beginnen Ihre Arbeit im Planquadrat in der rechten, unteren Ecke und arbeiten sich bis zum Hauptquartier des Schurken vor; dazwischen liegen 58 weitere Felder, viel Ärger und unzählige Leichen ...

Nach jedem (Spiel-)Tag werden den einheimische Arbeiter zur Ernte der Bäume eingesetzt, und Wachen sorgen für den Schutz der bereits eroberten Plantagen. Das alles muß natürlich bezahlt werden; je mehr Parzellen Sie pro Tag schaffen, desto besser die Bezahlung und desto fähigere Kämpfer können Sie sich leisten.

Vorsicht ist die Mutter der Porzellankiste

Der Spielverlauf ist immer für eine Überraschung gut: Unbedarft läßt man seinen Söld-



Die Qualität eines Söldners hängt nicht zuletzt von seinen Charakterwerten ab.

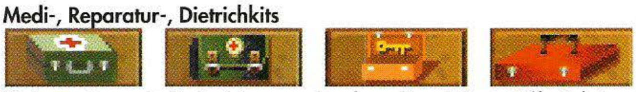
Die Ausrüstung

Waffen



Für jeden Typ (Revolver, MG, Colt etc.) benötigt man die passende Munition. Handgranaten dürfen da natürlich auch nicht fehlen.

Medi-, Reparatur-, Dietrichkits



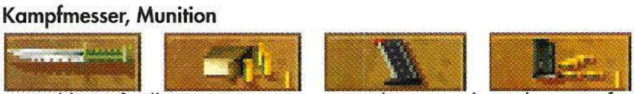
Verletzte Teammitglieder können zeitaufwendig mit Erste-Hilfe-Paketen versorgt werden. Außerdem stehen Reparaturkits zur Verfügung.

Westen & Panzerung



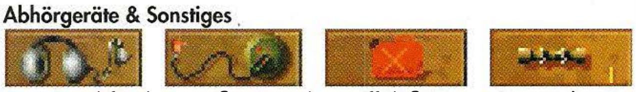
Je mehr Taschen diese Anzüge haben, desto mehr Gegenstände können untergebracht werden.

Kampfmesser, Munition



Im Nahkampf sollte man seine Patronen schonen und stattdessen auf diese scharfe Alternative zurückgreifen.

Abhörgeräte & Sonstiges



Das Utensil für den „großen Lauschangriff" läßt Sie an Gesprächen teilhaben, die hinter Türen und Mauern stattfinden.



Nur ein riesiger Krater erinnert noch daran, daß einer Ihrer Untertanen versehentlich den Zünder einer Mine ausgelöst hat.

nern z. B. ominöse Holzkisten in einem kleinen Schuppen öffnen, auf daß sich dort vielleicht das eine oder andere nützliche Objekt finde. Ruuummms - schon fliegt der ganze Laden mitsamt unserem neugierigen Soldaten in die Luft, weil wir mal wieder das zaghafte Ticken einer Bombe überhört haben.
Selbst Brücken sollte man nicht ohne den nötigen Respekt betreten: Vielleicht sitzt irgendwo ein hinterhältiger Gegner, der just in diesem Moment auf ein Knöpfchen drückt. Hektisch wird's auch, wenn einer der Märtyrer mehreren Feinden gegenübersteht und plötzlich der Abzug der MG klemmt.
Bei der Erforschung der Insel läßt Ihnen Jagged Alliance alle strategischen Freiheiten: Sie können kleine Spähtrupps losschicken, Ihre tapferen Krieger nach dem „Schrotkugel"-Prinzip durch den VGA-Dschungel schicken oder sie im Gänsemarsch durch die Minenfelder bugsieren.

Wünsch Dir was

Abteilung „Das hat uns noch gefehlt": Eine Super VGA-Option zwecks besserer Übersichtlichkeit und der eine oder andere CD-Audio-Track hätten das Spiel perfekt gemacht. Zwar paßt sich die Musik der jeweiligen Situation (z. B. bei Gefahr oder bei einer geglückten Überrumpelung) an, aber Sie bekommen in allen Levels die gleichen Melodien zu hören. Eine Klasse für sich ist allerdings die Sprachausgabe: Jeder Söldner plappert mit einem landestypischen Akzent (Russen, Spanier, Deutsche, Amerikaner, Briten etc.) und entwickelt so eine eigene Persönlichkeit.
Weniger gefallen hat uns die Tatsache, daß man nicht jederzeit den Spielstand speichern kann. Die angebotene Quick Save-Funktion wirft Sie stets an den Anfang des Levels zurück, während man die eigentliche Speicherfunktion nur am Ende eines Tages in Anspruch nehmen kann. Falls Ihre Meute einen Einsatz nicht überlebt (kommt sehr häufig vor!), haben Sie mehrere Stunden Spielzeit „vergeblich" vor dem PC zugebracht.

Petra Maueröder ■

Statement



Jagged Alliance schaltet alle menschlichen Grundbedürfnisse ab - Sie werden staunen, wie lange Sie ohne Nahrungszufuhr und Schlaf auskommen. Das Sir-Tech-Team verquirlt den Look und die Benutzerfreundlichkeit von Warcraft mit der taktischen Raffinesse und den Rollenspiel-Elementen eines X-COM zu einer knüppelharten Mixtur, bei der sich selbst Experten nicht für den Schwierigkeitsgrad „Easier" zu schämen brauchen. Für Hardcore-Strategen stellt Jagged Alliance derzeit die größte Herausforderung dar. Na, sind Sie reif für diese Insel?

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 15 MB	General Midi
CD 468 MB	Audio

REQUIRED
486 DX-33, 4MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486 DX/2, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Strategie

Grafik	60%
Sound	70%
Handling	85%
Spielspaß	90%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Sir-Tech
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	mangelhaft

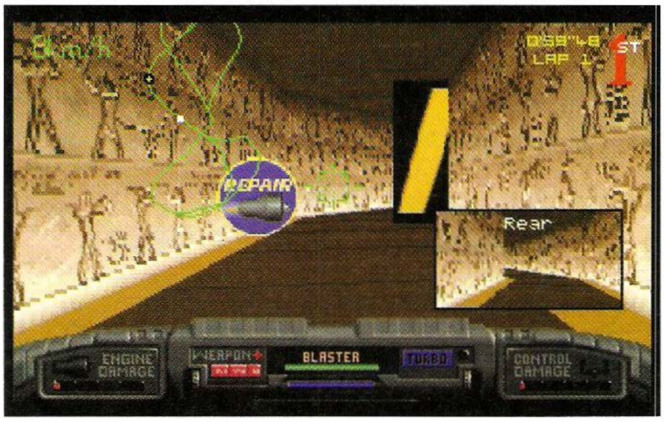
Slipstream 5000

Slidin´ Away

Nach S-Bahn-Surfen und Bungee-Jumping sucht die Jugend der Zukunft nach neuen Möglichkeiten für den ultimativen Geschwindigkeitskick. Gremlin Interactive bietet die Lösung: mit ultraschnellen Gleitern schicken die Engländer Adrenalin-Junkies in den Slipstream!

Die Jugend hat in der Zukunft den Rennsport wieder für sich entdeckt. Allerdings sind die sog. Slipstreamers nicht mit den Rennboliden unserer Zeit zu vergleichen. Schumacher und Co. sehen im Vergleich zu diesen wendigen Flugmaschinen und ihren Piloten aus wie die kleinen Strolche in ihren Seifenkisten. Für die Jugend in dieser Welt sind die Slipstream-Rennen ein Ausdruck ihrer Kultur und des Zeitgeistes. So wundert es nicht, daß sich die Fangemeinde über den ganzen Globus erstreckt: insgesamt zehn verschiedene Rennstrecken in jedem Winkel des Erdballs sind wohl Beweis genug. Hat man sich für eine entschieden, so steht die Auswahl der Piloten an. Hier kann man zwischen zehn unterschiedlichen Fahrern und Fahrerinnen wählen, die alle individuelle Eigenschaften besitzen.

Die Slipstreamers sind die neuen Helden, vorausgesetzt sie überleben die waghalsigen Flugmanöver und schießwütigen Rivalen. Um die ganze Sache noch etwas aufregender zu gestalten, können die Flugmaschinen mit diversen Waffen ausgerüstet werden. Hier hat man außerdem die Wahl zwischen verschiedenen Turboantrieben. Das dazu nötige Kleingeld muß man sich jedoch erst im Wettstreit verdienen...

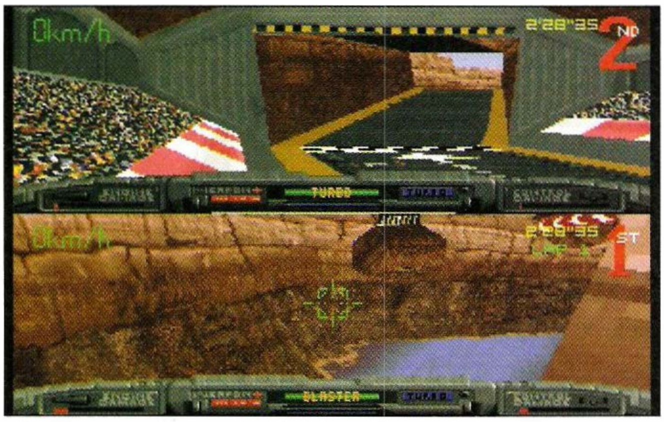


Eine ständig sichtbare Karte der Rennstrecke und ein Rückspiegel runden das nützliche Informations-Angebot des Gleiters ab. Alle Instrumente wurden so plaziert, daß sie dem Spieler nicht die Sicht versperren.





Der Gleiter läßt sich mit elf verschiedenen Waffensystemen und fünf Antriebsaggregaten ausstaffieren. Man kann sich also entscheiden, ob man die Kontrahenten mit fairen oder unfairen Mitteln besiegen möchte.



Genauso wie Super Karts und B. C. Racers bietet auch Slipstream einen interessanten Splitscreen-Modus: stundenlangem Spielspaß steht nichts im Weg!

Problem: Steuerung

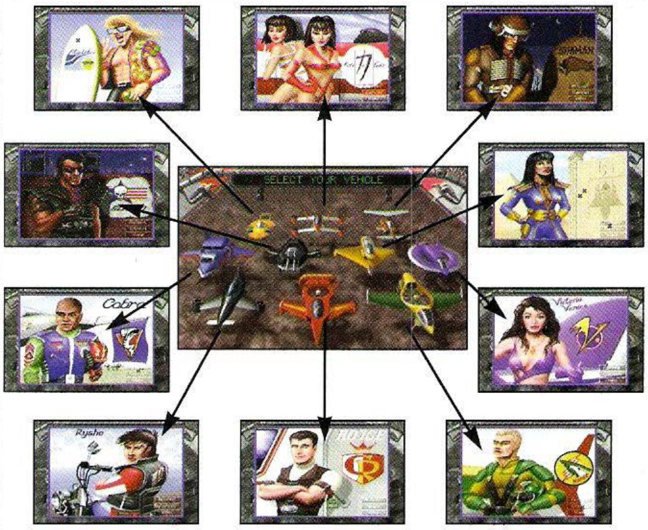
Die Rennstrecke führt durch Städte, Landschaften und Tunnels. Ständig geht es wie in einer Achterbahn bergauf und bergab, und es müssen Steilkurven mit Höchstgeschwindigkeit genommen werden. Eine anspruchsvolle Streckenführung, kombiniert mit einer hakeligen Steuerung, stellt den Spieler oft vor unlösbare Probleme. Viel zu schnell segelt man versehentlich gegen eine Wand oder dreht sich unaufhörlich im Kreis. Mit einem anständigen Joystick lassen sich die Strecken noch am besten bewältigen. Die Maus sollte man jedoch links liegen lassen: es ist nahezu unmöglich, den Gleiter mit ihrer Hilfe in eine ruhige Position zu bringen. Hat man sich nach einiger Zeit an die schwierige Steuerung gewöhnt, so ist es auch kein Problem mehr, die zahlreich vertretenen Bonuspunkte einzusammeln. Hier stehen Turbos, Reparatur-Kits und diverse andere Kleinigkeiten zur Verfügung.

Verbindlich

Die verschiedenen Spielmodi lassen das moderne Spielerherz höherschlagen: One-Player oder Two-Player mit Split-Screen, Modem, Nullmodem oder Netzwerk. Was will man mehr?
Die Konfiguration, die sich auch während des Rennens än-

Die Teams

Hinter den verschiedenen Gleitern verstecken sich im Auswahlmenü die einzelnen Teams. Hier sehen Sie alle Raumboliden und Piloten auf einen Blick.



dern läßt, reicht von der Einstellung der Auflösung, über die Art der Schatten und Texturen. So läuft das Programm schon auf 486ern optimal und rund. Bei der Ausarbeitung der Gegner hätte man sich ruhig etwas mehr Mühe geben können, denn im direkten Vergleich zu Descent wirken die Kontrahenten doch etwas schwachbrüstig. Dennoch: die atemberaubende Geschwindigkeit macht viele Schwachpunkte wieder wett. Nicht ganz so ausgefeilt wie die schnelle 3D-Engine ist die Soundausgabe von Slipstream. Die Melodien unterscheiden sich nicht großartig vom Einheitsbrei, den man bei vielen anderen Programmen geboten bekommt, und auch die Sprachausgabe hinterläßt nur einen durchschnittlichen Eindruck.

Udo Jansohn ■

Statement



Slipstream hat einen Knackpunkt: die Steuerung! Wer hier auf keine größeren Schwierigkeiten stößt, kann stundenlang durch die futuristischen Tunnel brettern. Nicht nur Descent-Fans sollten einen Blick auf dieses packende Rennspiel werfen.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 20 MB	General Midi
CD 40 MB	Audio

REQUIRED
486, 2 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Modem, Null-Modem, Netzwerk

RANKING

3D-Action

Grafik	78%
Sound	46%
Handling	68%
Spielspaß	79%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Gremlin Interactive
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	mangelhaft



Es geht doch nichts über eine gepflegte Prügelei zwischen guten, alten Freunden, die sich in der Abgeschiedenheit der Wildnis gegenseitig als Punching-Ball mißbrauchen.

Warriors

Faust auf's Auge

Zehn tapfere Krieger haben sich zusammengefunden, um den Besten in ihren Reihen zu küren. Die Spielregeln sind ebenso eindeutig wie unerbittlich: Erlaubt ist, was gefällt. Es darf getreten, geboxt, gestoßen, gerungen, gezerrt und zertrümmert werden. Der Verschleiß an Körperteilen und Energie wird anhand einer Zahl dargestellt, die sich ausgehend von 999 immer bedrohlicher dem Wert Null nähert - Finito! Ring frei für die nächste Runde.
Als Arena für diese trantütigen Duelle für ein bis zwei Spieler dient die freie Natur: Idyllische Schauplätze wie „Der Wald" oder „Die Steppe" bilden eine kunterbunte VGA-Kulisse für einen mickrigen Schlagabtausch, der durch seine schwammige Steuerung, unansehnliche Animationen und das geringe Potential an Kampftechniken besticht. Bei aller Kritik sollen die zwei positiven Aspekte nicht unter den Teppich gekehrt werden: Zum einen enthält die CD-ROM ein sehenswertes Zeichentrick-Intro im Fullscreen-Modus, zum anderen bekommen Sie sage und schreibe 14 respektable Audiotracks zu hören.

Petra Maueröder ■



Die Auseinandersetzungen finden an den unterschiedlichsten Orten statt, z. B. an der Küste oder auf einer Waldlichtung (oben und rechts).



Zu Beginn des Wettkampfes wählt man auf Tastendruck einen geeigneten Kämpfer aus (oben).



Statement



Gegenüber den stattlichen Super Street Fighter II Turbo-Recken sehen die Warriors-Pixelansammlungen aus wie George Foreman nach einem Zwölf-Runden-Kampf gegen Axel Schulz. Es fehlt mir bereits beim Anblick der schludrigen Grafik jegliche Motivation, aus den behäbigen Rittern der traurigen Gestalt einen Special Move herauszukitzeln.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 8 MB	General Midi
CD 60 MB	Audio

REQUIRED
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
2 Spieler gleichzeitig

RANKING

Beat 'em Up

Grafik	45%
Sound	70%
Handling	85%
Spielspaß	46%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Mindscape
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	befriedigend

Action Soccer

Vive la France

Kleine Quizfrage: welche französischen Softwarehäuser fallen Ihnen spontan ein? „Infogrames und Coktel Vision", werden nun die meisten unter Ihnen geantwortet haben. Das ist natürlich richtig, spielen dürfen Sie die neue Referenz unter den Fußballspielen dennoch nicht - die ist nämlich von Ubi-Soft!



Bei einem Regelverstoß schreitet der Schiedsrichter sofort ein. Zum Glück pfeift er nicht gleich jeden kleinen Rempler.

Ein Kuriosum vorweg: Action Soccer wurde nicht direkt in Frankreich entwickelt, sondern stammt aus der Feder eines noch unbekannten ungarischen Programmierteams. Ubi-Soft übernahm lediglich die Projektleitung und verpaßte dem Spiel den nötigen Feinschliff; eine Zusammenarbeit, die sich als außerordentlich fruchtbar erweisen sollte... Action Soccer hebt sich zu Beginn kaum von seinen zahlreichen Konkurrenten ab, sondern verläßt sich auf die üblichen Standardoptionen: die Spielmodi Weltmeisterschaft, Freundschaftsspiel und Turnier stehen dabei genauso zur Auswahl wie verschiedene Wetterbedingungen und diverse allgemeine Einstellungen. Wer allerdings genau hinsieht, entdeckt den Menüpunkt 2D-Perspektive. Hinter dieser Option verbirgt sich ein wesentlicher Pluspunkt von Action Soccer: durch Anklicken läßt sich zwischen einer horizontal scrollenden 2D-Perspektive und einer isometrischen 3D-Darstellung umschalten. Sowohl Fans des Klassikers Manchester United als auch Mitglieder der großen FIFA Soccer-Gemeinde können also mit Action Soccer glücklich werden.

Danach ereilt den Spieler der erste Schock: anstatt „ernsthafter" Mannschaften bekommt man eine Palette skurriler, animalischer Teams präsentiert. Von „den langsamen Schnecken" bis hin zu den „tanzenden Delphinen" läßt Ubi-Soft hier keine Spezies aus. Diese „Olympiade der Tiere" ist wohl aus der Not geboren, daß entsprechende Fußballlizenzen entweder vergeben oder sündhaft teuer sind. Die astronomische Summe für so eine Investition haben die Franzosen lieber auf die hohe Kante gelegt und anschließend in die Entwicklung des Spiels gesteckt. Eine weise Entscheidung!

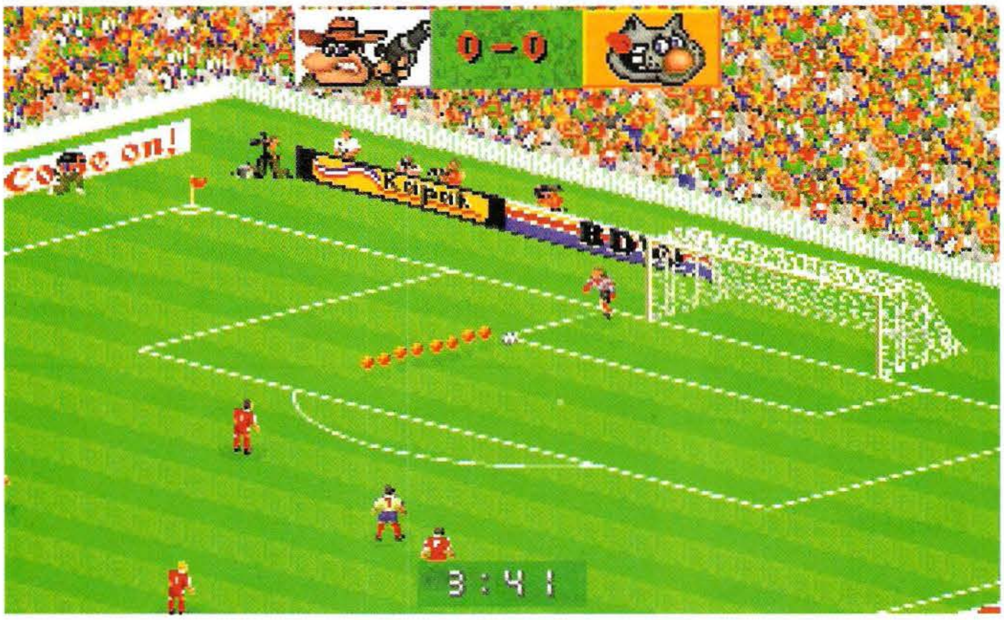


Auf diesem Bildschirm können Sie zwischen zehn verschiedenen Mannschaftsaufstellungen wählen. Außerdem stehen drei allgemeine Strategien zur Verfügung.

Shooting Star

Alle Bedenken, die aufgrund der Mannschaftsnamen bis zu diesem



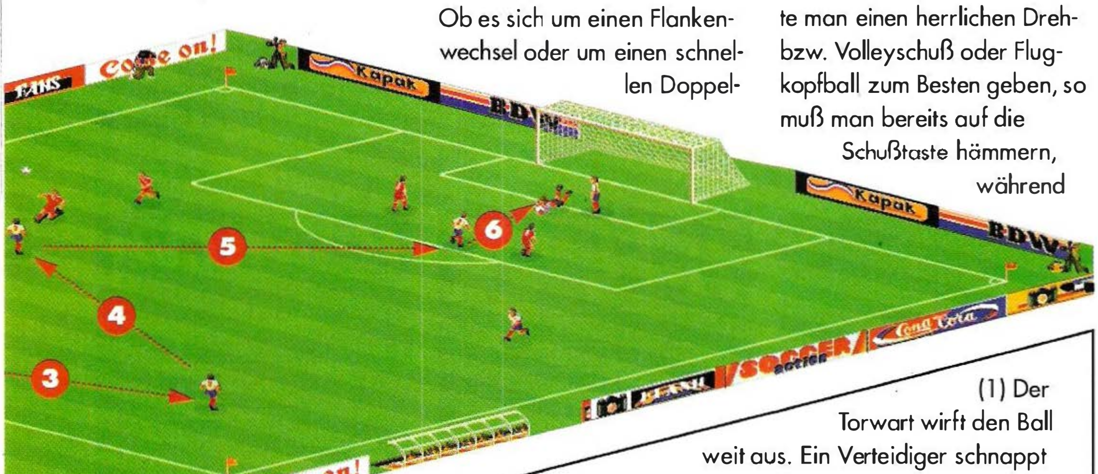


Bei einem Ab- oder Freistoß wird der sichtbare Bildausschnitt gezoomt bzw. vergrößert.



Bei einem Tor freut sich nicht nur die Mannschaft, sondern auch der Trainer. Untermalt wird das Ganze mit stilvollen Comicgrafiken.

Zeitpunkt aufgekommen sind, werden bei Beginn des Spiels zum Glück zerstreut. Vor allem in der isometrischen Perspektive macht Action Soccer von der ersten Minute an einen außerordentlich guten Eindruck. Die Steuerung der Kicker ist kinderleicht zu erlernen, so daß man gleich aktiv ins Spielgeschehen eingreifen kann. Wie beim Spielhallenautomaten Super Sidekicks gibt ein ständig wechselnder Pfeil an, in welche Richtung bzw. zu welchem Spieler auf Knopfdruck gepaßt werden kann. Ob es sich um einen Flankenwechsel oder um einen schnellen Doppelpaß handelt, hängt einzig und allein von der Entfernung des nächsten Mitspielers ab. Möchte man einen herrlichen Dreh- bzw. Volleyschuß oder Flugkopfball zum Besten geben, so muß man bereits auf die Schußtaste hämmern, während



(1) Der Torwart wirft den Ball weit aus. Ein Verteidiger schnappt sich das Leder und (2) paßt ihn nach einem kurzen Dribbling an einen Mittelfeldspieler. (3) Ein schneller Wechsel auf die Flügel, dann ein weiter Paß auf die linke Seite (4). Der Stürmer gewinnt das Kopfballduell und (5) gibt den Ball an den bereits lauernden Torjäger ab. Der folgende Volleyschuß (6) geht leider völlig überhastet direkt auf den Mann, so daß der Torhüter keine Probleme hat, das Leder unter sich zu begraben.

Torjubel




Nach einem Tor fällt der erfolgreiche Schütze entweder überglücklich auf die Knie, vollführt einen Jubelsprung oder rennt aufgeregt zu seinen Teamkollegen.

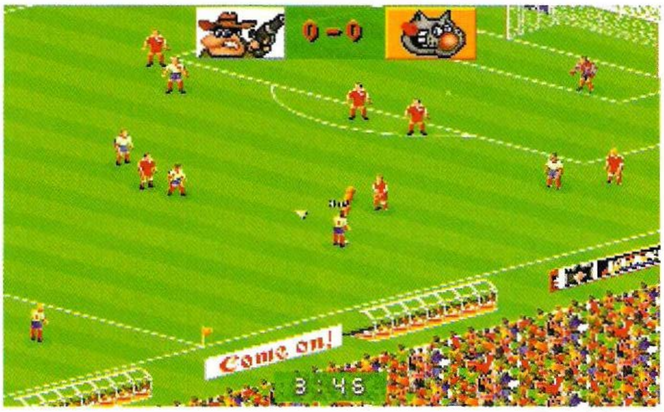





Statement



Vor einem Jahr ließ FIFA Soccer alle Konkurrenzprodukte wie unmotivierte Feierabendmannschaften aussehen und deklassierte in den folgenden Monaten jeden Kontrahenten im Handumdrehen. Jetzt muß sich der amtierende Weltmeister allerdings geschlagen geben: Action Soccer bietet erheblich mehr Kombinationsmöglichkeiten und wirkt dadurch eleganter und spielbarer. Lediglich die kindischen Mannschaftsnamen und die langen Ladezeiten sind kleine Wermutstropfen, dach in Anbetracht des phantastischen Gameplays sieht man darüber gerne hinweg.



Bei einem Freistoß läßt sich die Schußstärke und -richtung komfortabel mit Hilfe weniger Tastendrücke einstellen.

sich der Ball noch in der Luft befindet. Vor allem in Nähe der Eckfahne empfiehlt es sich, eine weite Flanke in den Strafraum zu schlagen, um dann mit einem Flugkopfball den gegnerischen Torhüter unter Druck zu setzen. Aufgrund des hervorragenden Paßsystems läßt sich das Mittelfeld schnell überbrücken, und das Spielgeschehen konzentriert sich zum größten Teil auf atemberaubende Torraumszenen. Tacklings sind bei Action Soccer nicht ganz so wichtig wie bei anderen Fußballspielen, denn der ballführende Spieler kann mit Hilfe einer Körpertäuschung den heranstürmenden Verteidiger ins Leere laufen lassen. Dadurch entfallen die üblichen Ballverluste im Mittelfeld, die sich bislang immer sehr negativ auf den Spielfluß und damit auch auf die Motivation ausgewirkt haben.

Grafikzauber

In puncto Grafik läßt Ubi-Soft die Puppen tanzen. Die Spieler wurden mit spektakulären Animationen ausgestattet, so daß man bei satten Torschüssen immer wieder gerne zur Zeitlupe greift; fast jede Szene ist ein optischer Volltreffer, ob nun Flugkopfball, Fallrückzieher oder Volleyschuß. Besonders gelungen sind darüber hinaus die atemberaubenden Dribblings, bei denen die Kicker den Ball geschmeidig um den Fuß tänzeln lassen.
Abgesehen von wenigen Ausnahmen vernachlässigen alle erhältlichen Fußballspiele den Torhüter - ein Fehler, wie sich jetzt herausstellt. Bei Action Soccer sorgt der „letzte Mann" durch seine sehenswerten Glanzparaden für einen rasanteren Spielablauf: Torschuß, der Torhüter kann den Ball gerade noch abklatschen, Nachschuß von der rechten Seite, wieder funkt der Torhüter im letzten Moment dazwischen... Weniger aufregend, sondern eher funktionell wurden allerdings die zahlreichen Menüs realisiert. Hier bekommt der Spieler lediglich Textkolonnen geliefert. Stimmungsvolle Grafiken: Fehlanzeige! Apropos Stimmung. Vor allem die deutsche Sprachausgabe („knapp daneben ist auch vorbei!", „ein gelungener Torschuß!") sorgt während des Spiels für einen zusätzlichen Motivationsschub, denn die beiden (!) Kommentatoren beherrschen ihr Handwerk und sind Meister im rhetorischen Doppelpaß. Zusammen mit den spielabhängigen Schlachtrufen der Fans und der schrillen Trillerpfeife des Schiedsrichters macht Action Soccer auch akustisch einen absolut perfekten Eindruck.

Oliver Menne ■



Nach einem Tor wird automatisch eine Wiederholung gezeigt. Hier lassen sich Fehler leicht aufdecken, um sie anschließend auszumerzen.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 6 MB	General Midi
CD 420 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
bis zu 16 Spieler im Turniermodus

RANKING

Sportspiel

Grafik	87%
Sound	88%
Handling	93%
Spielspaß	91%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Ubi-Soft
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	ausreichend

Tower Assault

Blutweihe

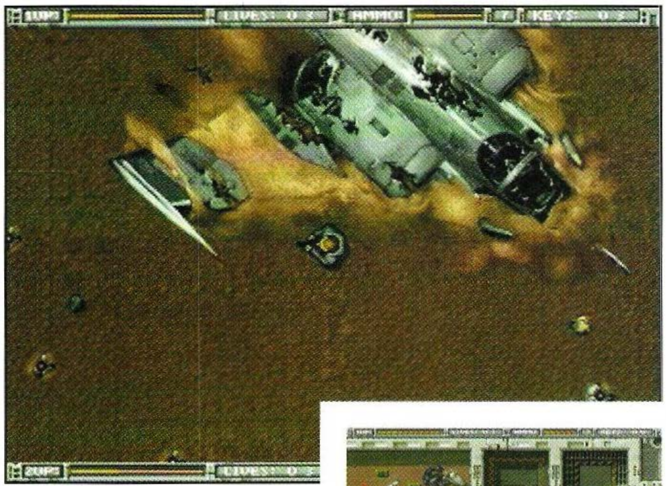
Obwohl die Packung und der Spieltitel an ein anderes bekanntes Actionspiel mit dem Wort „Assault" im Namen erinnern, erwartet den Spieler keine Abkupferung des interaktiven Films von LucasArts. Im Gegenteil sogar - Tower Assault ist eine gelungene Mischung aus dem Spielprinzip von Chaos Engine und thematischen Elementen des Kinostreifen „Aliens".

Vor einem Jahr unternahm Team 17 schon einmal den Versuch, ein 2D-Actionspiel auf dem Markt unterzubringen, das dem neuen Tower Assault in groben Zügen glich: Alien Breed konnte damals außer den hartgesottensten Action-Zockern allerdings keinen vom Hocker reißen. In der Zwischenzeit wurde an der Spielidee nun fleißig gefeilt und gehobelt, und als Ergebnis steht Tower Assault da. Zeitgemäß präsentiert sich das Schießspiel auf einer CD, die zum Großteil aus Animationen besteht - das Spiel nimmt lediglich einige Megabytes an Platz ein. Bei dem Spielprinzip ist das allerdings kein Wunder: Aus der Draufsicht steuert man eine Spielfigur durch die Korridore einer Raumstation auf dem Planeten Azarin 2E - einem Außenposten der menschlichen Rasse, der vor allem wegen seiner üppigen Mineralvorkommen für die Besiedlung interessant war. Allerdings nur so lange, bis die Raumstation eines Tages von menschenfressenden Aliens überfallen wurde, die alles Lebende niedermachten, was ihnen vor die Beißer kam. Als der Spieler auf Azarin ankommt, haben die Biester bereits ganze Arbeit geleistet: Von den tausend Bewohnern der Raumstation sind nur noch Teile übrig, die kunstvoll über die Flure verteilt wurden.

Alles wie gewohnt

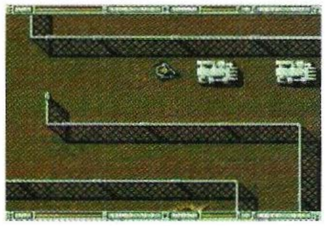
Ihre Aufgabe (und die Ihres Mitspielers, falls Sie einen haben) ist es nun, sich durch 50 knallharte Levels zu kämpfen und die Königin der Aliens aufzuspüren. Wie bei Chaos Engine und dem etwas traurigen Vorgänger Alien Breed stehen Ihnen dabei verschiedene Waffen und Bonusgegenstände zur Verfügung (Erste-Hilfe-Kästen, Schlüssel, Info-Terminals usw.). Ansonsten läuft alles, wie es bei dieser Art von Spiel einfach laufen muß: Man rennt durch alienverseuchte Gänge, beseitigt alles, was nach Alien aussieht und befreit hin und wieder mal einen Gefangenen. Die gute Steuerung und die gefällige Grafik machen Tower Assault zwar nicht unbedingt zu einem Geheimtip für jeden, wer Spiele wie Chaos Engine & Co. aber schätzt, bekommt mit Tower Assault ganz netten Nachschub für seinen Blutdurst, der dazu auf „kleinen" Rechnern immer noch vernünftig spielbar ist.

Thomas Borovskis ■



Aus der Vogelperspektive steuert man einen oder zwei Söldner durch zerstörte Raumstationen. Obwohl die Grafik nicht in 3D ist, entspricht das Spielprinzip dem von Doom.





Zu den 50 Levels der Diskettenversion bekommt der Käufer der CD-ROM 13 Bonuslevel. Ansonsten ist es mit der Ausstattung nicht weit her...



...denn über 90 Prozent der Speicherbelegung auf der CD besteht aus Intros und Zwischensequenzen.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 150 MB	General Midi
CD ca 5 MB	Audio

REQUIRED
386, 2 MB RAM, SingleSpeed

RECOMMENDED
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed

MULTIPLAYER
bis 2 Spieler gleichzeitig

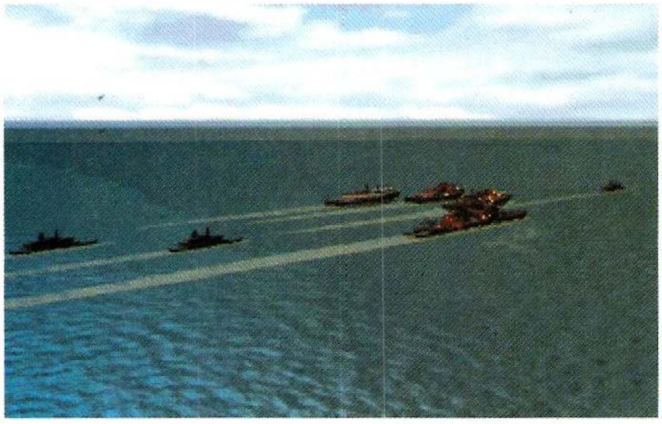
RANKING

Shoot 'em Up

Grafik	55%
Sound	50%
Handling	79%
Spielspaß	70%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Team 17
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	mangelhaft

Fighter Wing

Flying Horse



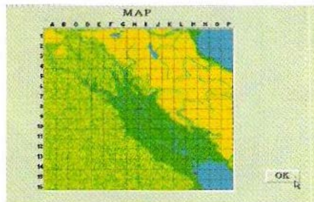
Nur die kurzen, aber sehr eindrucksvollen 3D-Studio-Sequenzen sieht man sich wirklich gerne an.

Nur fliegen ist schöner. Und damit jetzt auch Einsteiger besonders leicht abheben können, haben die Merit Studios die berüchtigte Tastaturbelegung von Falcon & Co. für ihre Kampfjet-Simulation tüchtig entrümpelt.

Das Ergebnis dieses Kehraus: Die Steuerung der Fighter Wing-Flugzeuge (von der F-14 bis hin zu sowjetischen MiGs) läßt sich ohne weiteres innerhalb von zehn Minuten erlernen, falls Sie noch keine Flugstunden mit anderen Programmen dieses Genres absolviert haben. Dies ist aber leider die einzige echte „Neuheit" dieser Software, mal abgesehen vom zweifelhaften Vergnügen der Multiplayer-Option (maximal 16 Spieler im Netzwerk, aufgeteilt auf zwei Teams). Was neben den langen CD-ROM-Ladezeiten bereits zu Beginn negativ auffällt, bezeichnet der Hersteller als „3D Game-Engine". Besonderes Merkmal: Die Landschaften der 28 Missionen bestehen aus einem einzigen grünlich-braunen, zähflüssigen, detailverachtenden SVGA-Brei. Zudem hat man den Eindruck, daß einem bei jedem Einsatz das gleiche Szenario vorgesetzt wird, obwohl man bei praktisch allen ehemaligen, gegenwärtigen und zukünftigen Krisenherden rund um den Globus mitmischen darf. Die CD-ROM-Fassung erhält als Gimmick eine Ladung kaum zu identifizierender Videosequenzen aus der US-Fernsehserie Fire-Power - na, wenn das kein Kaufanreiz ist!



Die dürftige Darstellungsqualität der Videosequenzen ist bezeichnend für das gesamte Spiel.



So überflüssig wie ein Kropf: Eine solche Übersichtskarte hilft Ihnen nicht weiter, weil Sie den Plan nicht vergrößern können.

Petra Maueröder

Statement



Wenn Sie eine Flugsimulation schon als Solospieler nicht aus dem Pilotensessel pustet, würden Sie sich dann zwei Exemplare kaufen, um sich im Netzwerk-Modus auszutoben? Sehen Sie, wir auch nicht. Während beim Pentium-Härtetest U. S. Navy Fighters oder selbst beim betagten Strike Commander die Post abgeht, schreckt Fighter Wing bereits durch den Anblick der trostlosen Umgebung ab, die beim Blick aus dem Cockpit vorbeizittert. Kleiner Tip: Manipuliert man ein wenig in den Realismus-Optionen unserer Referenzspiele, sind diese auch für Einsteiger flugtauglich - womit der Beitrag der Merit Studios seine Daseinsberechtigung verliert.



Während die Flugzeuge von außen nicht einmal schlecht aussehen, präsentiert sich die Landschaft in hochauflösender Tristesse.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 5 MB	General Midi
CD 165 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM DoubleSpeed-CD-ROM

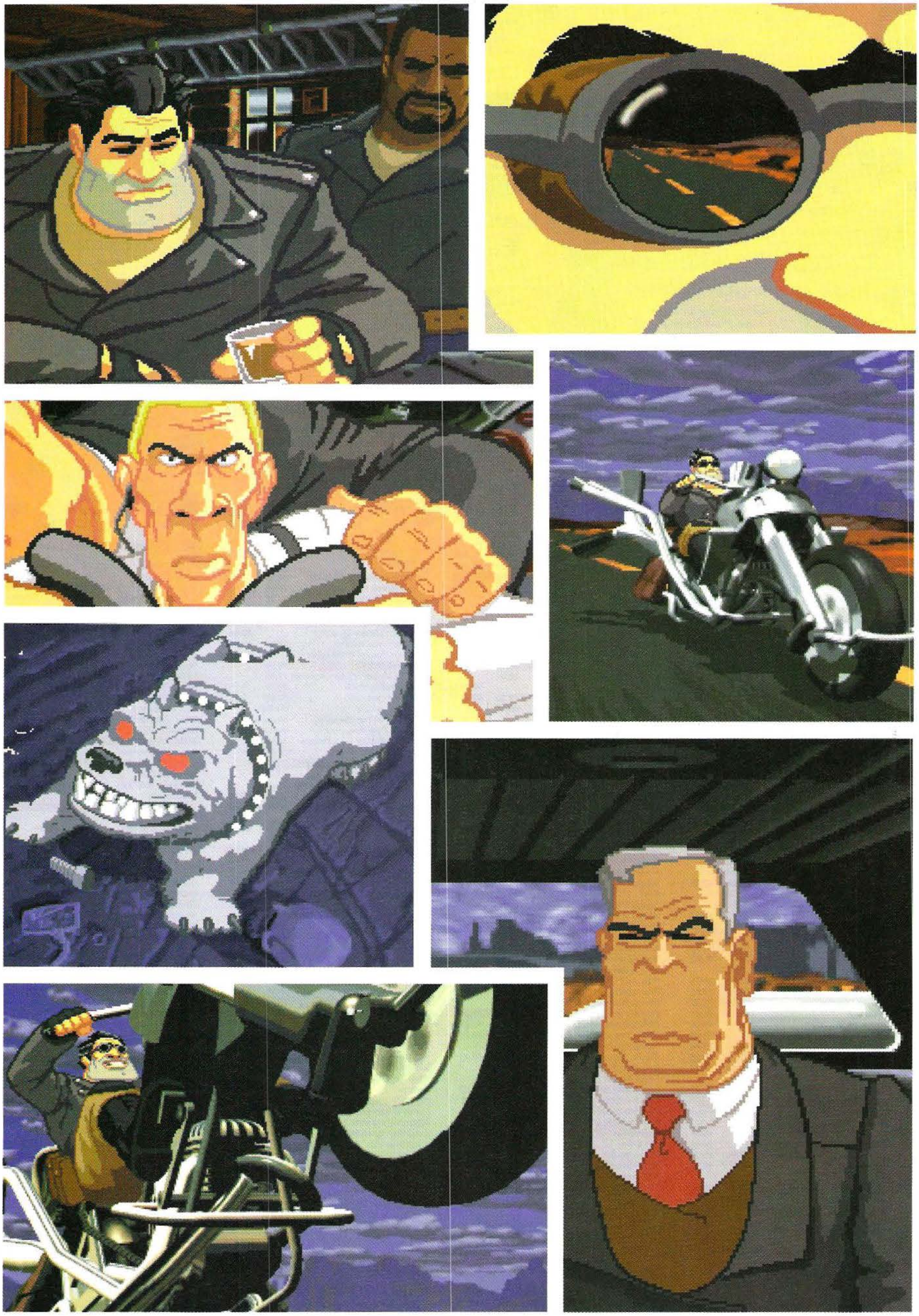
MULTIPLAYER
Netzwerkfähig

RANKING

Flugsimulation

Grafik	60%
Sound	55%
Handling	50%
Spielspaß	41%

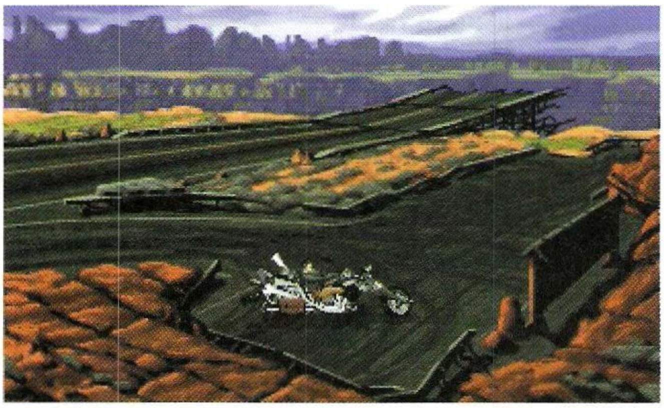
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Merit Studios
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ausreichend



Vollgas

Zucker im Tank

Egal was LucasArts auch in die Hand nimmt, es wird garantiert ein Volltreffer. Zumindest galt das in der Vergangenheit für jedes Adventure, das mit dem Lucas-Gütesiegel auf den Markt kam. Um so mehr verwundert es natürlich, daß ihr neuestes Spiel plötzlich nicht mehr als Adventure verkauft wird, sondern als „Interactive Road-Movie". Hat LucasArts sich einfach nur dem modernen Sprachgebrauch angepaßt oder fehlen Vollgas etwa Merkmale eines echten Adventures?

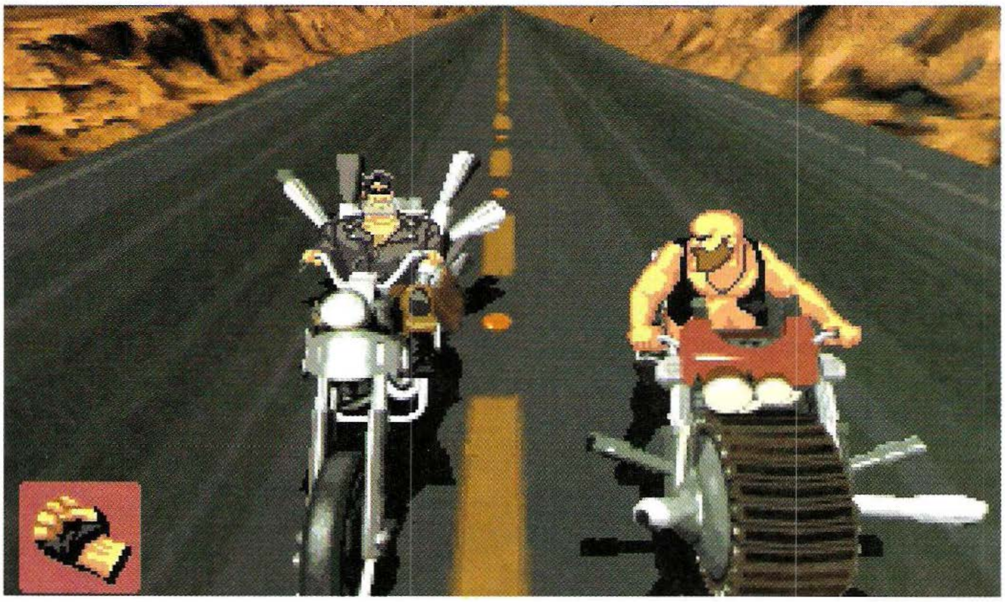


Die Brücke hier im Bild trennt nicht nur zwei Locations voneinander, sondern auch die Handlung: nach dem Sprung gibt es kein Zurück mehr.

Es gibt durchaus unterschiedliche Auffassungen, was man unter einem „richtigen" Motorrad zu verstehen hat. Den einen kitzelt der Rausch fernöstlicher Beschleunigung, beim anderen muß eine Maschine mit Chrom blitzen, aus Amerika stammen und möglichst laut sein. Bei Vollgas dreht es sich um Motorradfahrer der zweiten Kategorie: Die Polecats - eine Gang von knallharten Bikern - schwören auf Feuerstühle des Herstellers Corley Motors. Kein Wunder, denn als letzter überlebender Produzent von Maschinen „Made in USA" braucht die Firma nicht viel Konkurrenz zu fürchten. Einem langen und erfolgreichen Geschäftsleben würde eigentlich nichts im Wege stehen, wenn, ja wenn da nicht der geldgierige Vizepräsident wäre, der die gesamte Corley-Produktion auf Wohnmobile umstellen will. Um seinen profitablen Traum in die Tat umzusetzen, müßte er nur den gebrechlichen Gründer der Firma um die Ecke bringen, und schon würde Corley Motors ihm gehören.

Blutiger Asphalt

Abseits solch finsterer Mordgedanken lebt Ben, der Anführer der Polecats. Seine Berufung ist es, mit seiner Gang über die Landstraßen zu tuckern und sich hier und da mit Gelegenheitsjobs über Wasser zu halten. Wie das Schicksal so spielt, kreuzen sich Bens und Corleys Wege trotzdem - und das ausgerechnet in einem Moment, in dem der Vizepräsident seinem Vorgesetzen in einer dunklen Ecke den Schädel einschlägt. Ben wird des grausigen Verbrechens bezichtigt und entkommt nur knapp den Greifarmen der Justiz. Bevor er sich versieht, steckt Ben inmitten einer gefährlichen Verfolgungsjagd und der Spieler mitten im ersten „Interactive Road-Movie" der Welt. Diese „Interaktivität" schlägt sich in einem Bedieninterface nieder, das von dem eines Adventures offensichtlich nicht zu unterscheiden ist: per Mausklick jagt man die Hauptperson Ben über den Bildschirm, läßt ihn verschiedene Gegenstände einsammeln und mit anderen Personen reden - man hat es also doch mit einem waschechten Adventure zu tun.



Eine Lucas-typische Actioneinlage. Ben muß Biker aus anderen Gangs vom Motorrad schubsen. Leider wird dem Spieler bei diesen teilweise schwierigen Kämpfen nicht die Wahl gelassen, die Sequenz zu überspringen.

Animierte Unterhaltung

Nach einem pompösen Start mit hervorragender Cartoon-Grafik und der unbestritten besten Rockmusik, die je in einem Computerspiel zu hören war, geht es mit dem Mauszeiger endlich zur Sache: Nach zig Megabytes Animationskunst will

Messerscharfe Hauer

Um sein Motorrad wieder startklar zu kriegen, muß sich Ben am Schrottplatz eine Federgabel besorgen. Leider hindert ihn dieses nette Tierchen



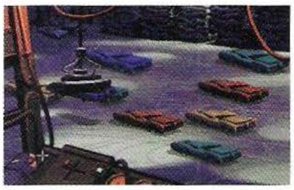
daran, auf den betreffenden Schrotthaufen zu klettern.



Also muß ein Plan her: mit einem Steak, das Ben bereits im Inventar hat, lockt er den Köter



in eines der Schrottautos und befördert ihn mittels des Magnetkranes einige Etagen höher.



Stolz kann Ben seine Gabel präsentieren.





Himmel hilf! Bei der Action-Sequenz mit den Stunt-Cars verliert man leicht den Überblick.

der Puzzle-Freak auf seine Kosten kommen. Nach zwei, drei Mausklicks geht es dann aber erstmal mit Comic-Grafik weiter: das erste Puzzle - Bens Motoradschlüssel muß aufgetrieben werden - löst sich quasi von selbst. Für seine dreiminütige Arbeit wird der Spieler mit einigen Megabytes an spektakulären Zwischensequenzen belohnt. Dann stellen sich endlich Puzzles ein, wie man sie von LucasArts gewöhnt ist: nach einem Motorrad-Unfall landet Ben in einem Städtchen, wo er verschiedene Ersatzteile für sein demoliertes Motorrad zusammensuchen muß. Auch hier ist, wie im Rest des Spiels, jede Hintergrundgrafik brillant gezeichnet und animiert. Leider ist es etwas zu offensichtlich, wo man den jeweiligen Gegenstand finden kann. Nach ein bis zwei Spielstunden kann Ben die Stadt verlassen, und der Spieler findet sich in einer Art Action-Adventure wieder. Neben dem Aufklauben einiger nützlicher Gegenstände geht es im nächsten Abschnitt hauptsächlich darum, Motorradfahrer feindlicher Gangs vom Feuerstuhl zu fegen. Ein wirklich witziger Gag - wenn dem Spieler bloß die Möglichkeit gegeben wäre, die nervenaufreibende Stelle zu überspringen. Weil dem aber nicht so ist, muß sich auch der Spieler mit etwas weniger Geschick bei Actionspielen überwinden: nur wer in stundenlanger Kleinarbeit herausfindet, welche Waffe er bei welchem Gegner anwenden muß, kommt im Spiel weiter. Was hat man sich dabei wohl gedacht?

„Kapitelation"

Auch ein erklärter Lucas-Fan muß nach einigen Stunden Spielzeit feststellen, daß es bei Vollgas mit dem alten „Indy"-Feeling nicht weit her ist. Das Spiel wird auch nach der Hälfte der Spielzeit nicht komplexer, sondern immer einfacher. Das Schlimmste: in der Handlung kommen einige Totalschnitte vor, die verhindern, daß der Spieler in bereits besuchte Räume zurückkehren kann. Die daraus resultierenden, sequentiell angeordneten „Kapitel" bestehen letztlich aus einer Handvoll Locations (manchmal gerade fünf oder sechs). Daß es dann nicht schwer ist, den richtigen Gegenstand zu finden und anzuwenden, ist eigentlich klar. Folglich liegt der Spaß weniger in den Adventure-Rätseln selbst, als im durchaus abwechslungsreichen Spielverlauf: auf ein leichtes bis mittelschweres Rätsel folgt ein Action-Part, anschließend ein paar Zwischensequenzen, dann wieder mal ein einfaches Puzzle - und so weiter und so fort, bis dann nach überraschend kurzer Spielzeit der Vorhang fällt.

Thomas Borovskis ■

Statement



Gerade LucasArts ist für die Spieltiefe seiner Adventures bekannt. Wer sich für rund 100 Mark Monkey Island, Indiana Jones oder Sam & Max anschaffte, konnte sicher sein, daß er etliche Tage mit der Lösung des Adventures beschäftigt sein würde. Dessen sollte man sich bei LucasArts eigentlich auch bewußt sein. In Anbetracht der fast lächerlichen Spieltiefe und der Puzzles auf eher unterem Niveau darf man fragen, ob das Skript zu Vollgas überhaupt an den bisherigen Hits des Herstellers gemessen wurde. Wenn ja, hätte eigentlich auffallen müssen, daß hinter der tollen Story, den phantastischen Animationen und dem hervorragenden Sound genau das vernachlässigt wurde, was LucasArts-Adventures bisher immer auszeichnete: viele tolle Puzzles und wochenlanger Spielspaß.



Bei Dialogen hat der Spieler die Auswahl aus verschiedenen Statements - einen Einfluß auf die Handlung hat seine Wahl aber nicht.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 8 MB	General Midi
CD 400 MB	Audio

REQUIRED
486, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Interactive Road-Movie

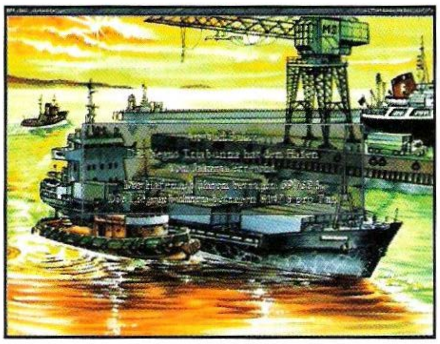
Grafik	94%
Sound	92%
Handling	88%
Spielspaß	73%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	LucasArts
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

Der Reeder

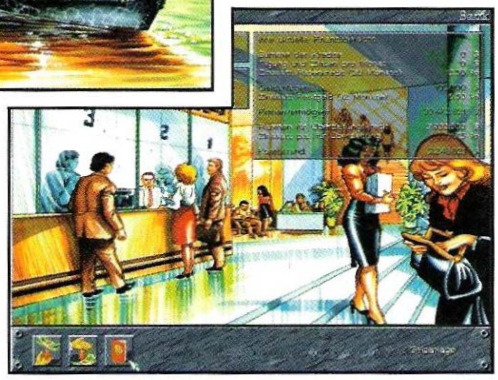
Mast- und Scho

Software 2000 lichtet den Anker: Der Spiele-Gigant von der Ostseeküste macht aus Landratten und Leichtmatrosen mächtige Reeder.





Bereits bei der Ankunft in einem Hafen werden Sie zur Kasse gebeten. Je länger Sie Ihr Schiff dort verweilen lassen, desto mehr Gebühren werden fällig.

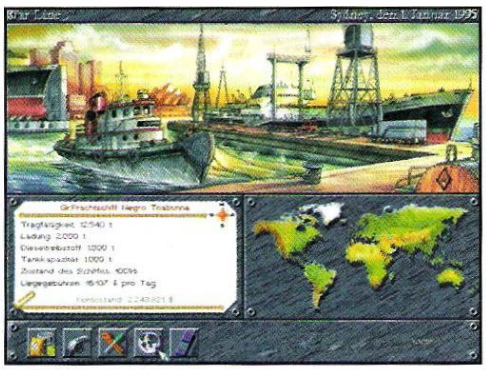


Wenn Sie kurzfristig auf Barmittel verzichten können, empfiehlt sich die Anlage der Gelder auf einem Festgeldkonto in der Reeder-Bank.

Als es noch keine Pizza Connections, Baulöwen und Ämter gab, vergnügten sich die Freunde behäbiger Wirtschaftssimulationen mit Ports of Call. Das legendäre Programm breitete sich damals auf Amiga und PC wie Skorbut auf einer mittelalterlichen Galeere aus. Primär ging es darum, diverse Güter von einem Hafen zum anderen zu transportieren und sich dabei eine goldene Nase zu verdienen. Der Reeder basiert auf der gleichen Idee, bietet aber mehr spielerischen Tiefgang und verfeinert das Ganze mit SVGA-Grafiken von Celal Kandemiroglu und vielen abwechslungsreichen CD-Audiotracks. Bereits der Optionsbildschirm bietet eine Fülle von Einstellungsmöglichkeiten: Das ultimative Spielziel, die Anzahl der Mitspieler (maximal vier) und der Schwierigkeitsgrad können bis ins Detail verändert werden.

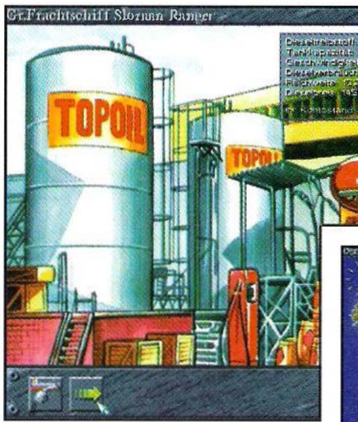
Wasser marsch!

Der Alltag eines Reeders sieht meist folgendermaßen aus: Auf einer Weltkarte wählen Sie einen der 100 Zielhäfen an, und schon tuckert Ihr Schiffchen los. Am Bestimmungsort angekommen, lädt man das Mitgebrachte (Eisenerz, Erdöl, Baumwolle, Edelhölzer, Kaffee etc.) aus, kassiert die Prämie, tankt voll und startet mit einer neuen Fracht (Passagiere, Container, Erdöl, Lebensmittel etc.) zur nächsten Tour. Dabei sollte man berücksichtigen, daß z. B. Tokio als Umschlagplatz für Mikroelektronik und Fahrzeuge gilt, während Tee vorzugsweise in Kalkutta oder Bombay geordert wird. Besonders schnell reich bzw. pleite wird man, wenn man sich auf die riskanten Fracht- und Warentermingeschäften einläßt, die hin und wieder angeboten werden. Sollten Sie neue Schiffe brauchen, wenden Sie sich vertrauensvoll an die Werft oder den Schiffsmakler. Für den Transport von Bananen benötigen



Auch im Hauptmenü erleichtern kleine Icons am unteren Bildschirmrand die Bedienung.

ttbruch



Vor längeren Fahrten sollte man grundsätzlich einen Blick in den Tank werfen und ggf. nachfüllen.



Über 100 Häfen in aller Welt können angesteuert werden.

Sie beispielsweise ein Container- oder Kühlschiff.
Unter ferner liefen beinhaltet das Spiel die obligatorische Akienbörse mit allem drum und dran, eine Bank, die Kredite vergibt und Einlagen verzinst, sowie eine Versicherung, die das Risiko für besonders heikle Fahrten eindämmt. Diverse Ereignisse (vom Streik bis hin zum UN-Embargo) können Ihre Planung ganz schön durcheinanderbringen.

Petra Maueröder

Statement



Offensichtlich unterliegen manche Spiele-Produzenten der irrigen Annahme, daß eine Wirtschaftssimulation mehr Spaß macht, wenn man die Anzahl der Pixel pro bildschirmfüllender Grafik um 243.200 erhöht. Immerhin hat Programmierer Martin Wölk aus diesem Thema alles herausgeholt, was möglich ist - Komplexität ist die große Stärke des Reeders. Der Spielverlauf ist allerdings so trocken wie Schiffszwieback, weil man sich mal wieder seitenweise durch nüchterne Zahlen und Fakten blättern darf. Daran ändert auch die erstklassige Aufmachung nichts.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 2 MB	General Midi
CD 41 MB	Audio

REQUIRED
386 SX, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486 DX-33, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Wirtschaftssimulation

Grafik	80%
Sound	75%
Handling	80%
Spielspaß	69%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Software 2000
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ausreichend

Zorro - A Cinematic Action Adventure

Der Rächer kehrt zurück



Wieder einmal wird der altbekannte Held Zorro in den Kampf geschickt. Diesmal aber nicht in einer neuen Hollywood-Verfilmung, sondern von dem Spielehersteller Capstone.



Zorro vereint bereits bekannte Jump & Run- und Plattformspiel-Komponenten. Trotzdem kommt Capstone auch mit diesem Spiel nicht an die Spitze.

Die Geschichte von Zorro wird wohl niemals in Vergessenheit geraten. Was liegt also näher, als den maskierten Helden nun in einem Computerspiel gegen Unterdrücker und Bösewichter antreten zu lassen.
Kurz zur Story: Die Priester der La Refugio Sagrado Mission hatten auf ihrem Land Gold entdeckt. Bei einem Angriff wurde die Mine versiegelt und geriet danach in Vergessenheit. Der Ausbeuter Don Francisco Cortez konnte nun eine Karte der Mine lange Zeit später in seinen Besitz bringen



Heimtückisches Gameplay: fällt man von einer der Plattformen, so stürzt man schnell ins Bodenlose.

und sich den Schatz unrechtmäßig unter den Nagel reißen. Zorro kann da natürlich nicht tatenlos zusehen und setzt alles daran, das Gold zurückzugewinnen. Sein Weg führt ihn über die Goldmine, die Wüste, ein spanisches Fort und eine Hacienda...

Prince of Western

Der Bildschirmaufbau und die Steuerung erinnern auf den ersten Blick an das legendäre Spiel Prince of Persia. Auch hier kann man sich an diversen Vorsprüngen hoch- bzw. herunterhangeln, über Abgründe springen und seinen Degen gegen die eigentlich recht leicht besiegbaren Feinde einsetzen. Zusätzlich hat Zorro natürlich eine Peitsche, die er auch sehr wirkungsvoll einsetzen kann. Tückische Fallen sind hingegen die Klappwippen, die fast nicht überwunden werden können. Erschwerend kommt die sehr unpräzise Steuerung hinzu, die einen manchmal echt verzweifeln läßt. Denn stürzt Zorro ab, dann fällt er meistens so tief, daß er gleich das Zeitliche segnet. Alle bis dahin gesammelten Punkte verfallen, sogar wenn man vorher abgespeichert hat: die Motivation erreicht hier einen Tiefpunkt! Etwas besser gelungen sind die integrierten Videosequenzen, die ab und zu eingeblendet werden und dem Spieler bei schwierigen Situationen weiterhelfen.

Udo Jansohn ■



Die Videosequenzen machen technisch nicht den besten Eindruck. Qualitativ läßt es sich problemlos mit Dracula Unleashed vergleichen.

Statement



Spätestens nach zwei Stunden legt man als Otto-Normal-Spieler Zorro beiseite. Die schlechte Steuerung und der damit verbundene hohe Schwierigkeitsgrad sind dafür zum größten Teil verantwortlich. Da können auch die schönen Grafiken und Videosequenzen nicht dazu animieren weiterzuspielen.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 4 MB	General Midi
CD 125 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Action-Adventure

Grafik	75%
Sound	67%
Handling	48%
Spielspaß	51%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Capstone
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	befriedigend

POST SCRIPT

Leserbriefe schicken Sie bitte an folgende Anschrift:
Computec Verlag
Redaktion
PC Games
Leserbriefe
Isarstraße 32
90 451 Nürnberg

Sinnwahrende Kürzungen behält sich die Redaktion vor.

NACHSCHLAG

Hallo Rainer!
Dies ist mein erster Leserbrief, und ich möchte ihn Maik Röhl aus Ausgabe 5/95 widmen. Er wollte die Meinung von anderen Lesern über das Thema „macht der PC süchtig?" wissen. Nun, ich denke, nein. Sicher nicht der „klassische PC", wie er heute an vielen Orten anzutreffen ist. Also Bildschirm vor der Nase, Tastatur, Joystick oder Maus unter den Fingern, Tower auf oder unter dem Tisch, das Ganze mit CDs und Disketten dekoriert. So kann man höchstens von anderen Arbeiten abgehalten werden (für die Prüfung lernen, Wohnung aufräumen usw.). Bei Virtual-Reality-Systemen sieht es jedoch ein wenig anders aus. Da man hier sozusagen in die virtuelle Welt „einsteigt", ist hier eine gewisse, wenn auch sehr kleine Gefahr für das Verlieren der richtigen Welt vorhanden. Doch meiner Meinung nach sind die bis heute existierenden Systeme viel zu unausgereift, um eine ernstzunehmende Gefahr darzustellen. Denn erstens fehlt der Reiz-Input der Tastsinne und der Geruchsinn wird auch nicht angesprochen. Nur gerade Gehör und Augen werden stimuliert, wobei man eigentlich auch nur beim Sound von „Realität" sprechen kann. Denn wenn ich von wandelnden Drei- und Vierecken umgeben bin und dies erst noch in „ruckel-hott-hott"-Manier, glaube ich nicht, daß eine Gefahr für die „Flucht in eine andere, wenn auch nur virtuelle Welt" (Zitat von M.Röhl, Ausgabe 5/95) besteht. Erst wenn diese Systeme soweit ausgereift sind, daß die erzeugte Welt auch wirklich fühlbar wird, besteht die Gefahr, daß man sich in der virtuell erzeugten Welt verliert. Erst wenn es möglich wird, dem Gehirn diese Umgebung mit allen Reizen voll zu Bewußtsein zu bringen, besteht auch die Gefahr einer Sucht.

Mit freundlichen Grüßen:
Thomas Rothen

Es war um die Jahrhundertwende, das Gerät nannte sich „Laterna Magica" und erstmals konnte der verblüffte Zuschauer einen „virtuellen" Zug auf sich zurasen sehen. Wenn man es heute betrachtet, wirken diese grobkörnigen, ruckenden „Grau in Grau"-Bilder fast schon lächerlich. Damals sorgten sie für Panik und Ohnmachtsanfälle im Publikum und wurden oft und gern als Teufelswerk bezeichnet. Zur Einführung des Tonfilms orakelten die Pessimisten auch von einer Verarmung der Phantasie und beschworen das Gespenst der Kontaktarmut, resultierend aus sprechenden Bildern, die menschliche Gesprächspartner überflüssig machten. Die momentane Diskussion zeigt wirklich haarsträubende Parallelen. Es liegt eben in der Natur des Menschen, Neuigkeiten erst ein bißchen argwöhnisch zu beäugen. In der letzten Ausgabe versuchte ich auch zu erklären, daß die Bezeichnung „Sucht" für diesbezügliche Bedenken eigentlich sachlich falsch ist. Zudem weigere ich mich zu glauben, daß in absehbarer Zeit ein realistisches Nachbilden der Wirklichkeit möglich sein wird. Gar zu komplex und vielseitig sind die Sinneseindrücke, aus denen sich die „richtige Welt" zusammensetzt. Virtuelle Systeme werden zwar immer besser, werden aber noch sehr, sehr lange ein müder Abklatsch bleiben. Womit wir wieder bei der eingangs erwähnten „Laterna Magica" wären.

Erfreulich finde ich hingegen die Unmenge an Zuschriften zu diesem Thema. Offensichtlich scheint es unsere Leser doch sehr zu beschäftigen. Was anschaulich vor Augen führt, daß sich Computerfreaks doch sehr viel mehr Gedanken machen, als ihnen gemeinhin zugetraut wird.

INDEX

Servus Rainer!
Ich finde es zwar einerseits schade, daß Du bisher keinen meiner bisherigen zehn (mindestens) Briefe der Öffentlichkeit zugänglich gemacht hast, hoffe aber, daß Du mein Geschreibsel trotzdem liest (auch wenn Du es offensichtlich nicht sonderlich schätzt). In diesem Sinne: Auf ein neues (Thema)! Über die Indizierung scheinen sich viele aufzuregen, allerdings hat bis jetzt jeder Brief solchen Inhalts schlagkräftige Argumente vermissen lassen. Fangen wir mal beim Urvater der HiTec-"Drogen" an: dem Fernseher. In einem Durchschnittshaushalt (Eltern mit einem Kind) bezahlen natürlich die erwerbstätigen Erwachsenen dieses Gerät. Da sie das Sorgerecht für ihren Sprößling haben, bestimmen auch sie, was er/sie sich ansehen darf und was eben nicht. Es liegt also im Ermessen der Eltern, ihrem Kind Filme wie Rambo und Konsorten vorzuenthalten oder das Kind einer (eventuellen und, falls vorhanden, noch unbekannten) Gefahr auszusetzen. Nun gehen wir einmal davon aus, daß ab 16 Jahren jeder normal denkende Mensch in der Lage ist, Gewaltszenen wie in XXXX oder MK gedanklich zu verarbeiten. Vorher, kann man sagen, ist unser Jugendlicher/Jugendliche sowieso nicht in der Lage, sich ein Computerspiel, geschweige denn einen ganzen Computer zu kaufen. Es liegt also wieder im Ermessen der Eltern, ob sie ihrem Sproß ein solches Gerät zugänglich machen oder nicht. Sie bezahlen ja das Ganze! Ein Erwachsener schafft sich z. B.

Damit wir uns ein Bild davon machen können, wie Ihnen die aktuelle Ausgabe gefallen hat, möchten wir Sie dazu auffordern, folgenden Coupon ausgefüllt an unsere Adresse zu schicken (Kennwort: Lesermeinung). Natürlich wollen wir Sie für Ihre Mühe auch angemessen entlohnen. Deshalb verlosen wir auch jeden Monat unter allen Einsendern drei Programme, deren Titel zu diesem Zeitpunkt allerdings noch nicht feststehen.

Bitte bewerten Sie folgende Punkte der aktuellen Ausgabe (7/95) mit Schulnoten:

1. Titelgestaltung: ____
2. Heftlayout: ____
3. Textqualität: ____
4. Themenangabe: ____

Coupon auf eine Postkarte kleben oder einfach mit in den Leserbrief stecken.

XXXX an, und danach ist es seine Sache, ob er/sie es dem eigenen Kind zur Verfügung stellt. Wenn man sich die Sache so durch den Kopf gehen läßt, erscheint einem die ganze Indizierung auf einmal überflüssig, oder nicht?
Falls Du meine Meinung zur Indizierung nicht abdruckst, werfe ich mich übrigens sofort hinter den Zug.

Gruß: Udo Snempy

Leider habe ich auf diesen Seiten nur eingeschränkt Platz zur Verfügung und kann nicht alle Briefe abdrucken. Zudem sollte diese Rubrik auch interessant sein, was wiederum einige Briefe ausscheiden läßt. Aber gelesen wird ehrenwörtlich jeder Brief. Nun aber zu Deinem eigentlichen Anliegen. Knapp daneben ist auch vorbei. Ich finde, Du machst Dir die ganze Sache schon ein bißchen zu einfach. Im Prinzip hättest Du recht, doch der Computer wird immer mehr (genauso wie vorher der Fernseher) zum digitalen Babysitter. Erschreckend wenig Eltern haben überhaupt eine Ahnung, was ihr Nachwuchs so alles in das Laufwerk schiebt. Erschwerend kommt hinzu, daß sehr viele Eltern von Computern keine Ahnung und somit keine Möglichkeit haben, nachzuprüfen, womit sich der eigene Ableger so verlustiert. Zudem dürfte ein Großteil der Erziehenden auch berufstätig sein, was eine Kontrolle noch zusätzlich erschwert. Ich glaube schon, daß ein „normaler" Jugendlicher in der Lage wäre, ein indiziertes Spiel zu verkraften, wenn es nicht unreflektiert aufgenommen wird und Gespräche mit den Eltern stattfinden. Wobei wir wieder bei dem Stichwort „digitaler Babysitter" angelangt wären. Natürlich ist die Indizierung nicht der Stein der Weisen, da sich die Kids das Game dann eben nicht vom Händler, sondern vom Kumpel besorgen. Auch Altersfreigaben helfen in diesem Fall gar nichts. Ich persönlich bin wahrlich kein Freund der Indizierung, sondern würde eine Regelung mit Altersfreigaben à la Video bevorzugen, welche es den Volljährigen erleichtert, an indizierte Spiele zu kommen (warum sollten sie auch nicht?). Allerdings muß ich zugeben, daß auch dieses System genauso „störanfällig" ist wie die Indizierung, was man auch sehr schön am Bestand von Filmen in Kinderhand sehen kann. Wenn ich dieses Problem lösen könnte, müßte ich nicht hier sitzen und Leserbriefe beantworten. Aber für Anregungen bin ich immer wieder dankbar.

LOCH IM BAUCH

Hi PC Games!
Erstmal ein großes Lob an Eure Zeitschrift. Aber nun zu meinen Fragen:
1. Was ist ein „Spracherkennungssystem"? Braucht man da nichts mehr einzugeben?
2. Warum reden alle vom DX2, wenn es doch schon den DX4 gibt?
3. Wo ist eigentlich der Unterschied zwischen einem Spiel, das auf dem Index steht und einem verbotenen Spiel?
4. Was hältst Du von Radio- und TV-Karten?
5. Was sind Streamer?
6. Kann man den konventionellen Speicher auch aufrüsten?
7. Welchen PC würdest Du Dir kaufen, wenn Du DM 5.000,- zur Verfügung hättest (mit Herstellerangabe!)?
Ich hoffe, Du kannst die Fragen beantworten und verabschiede mich mit einem...

Tschüß: Sven

Vielen Dank für das Lob, wir haben es der Zeitschrift ausgerichtet. Aber nun zu den Antworten:
1. Hierfür gibt es verschiedene Softwarelösungen. Über Soundkarte und Mikrofon „lernt" der Rechner ein Wort, das er mit bestimmten Funktionen in Verbindung bringen kann. Allerdings wird so ein System die Tastatur noch lange nicht überflüssig machen, da es sich hier um Speicherfresser handelt. Zudem sind derartige Systeme auch nicht berauschend schnell und recht umständlich. Mühsam muß ein Wort erlernt werden. Jedes Wort wird dann mit den auf Platte abgespeicherten verglichen. Wenn man es nur etwas anders ausspricht (Schnupfen!), versteht der PC nur Bahnhof. Man kann die Genauigkeit, nach der die Software die Spracherkennung regelt, zwar einstellen, allerdings führt das oft und gern zu den lustigsten Verwechslungen. Es ist eine nette Spielerei, wenn mein Rechner auf Zuruf eine Datei ausdruckt oder sich nach einem (unflätigen) Wort mein Windows verabschiedet. Zu recht viel mehr reicht es momentan aber noch nicht.
2. Muß man immer das Neueste haben? Der DX2 ist eben z. Zt. der „Volkscomputer".
3. Ein indiziertes Spiel darf Jugendlichen nicht zugänglich gemacht werden, direkte und indirekte Werbung dafür ist verboten. Ein Erwachsener wird (zumindest vom Gesetzgeber) nicht daran gehindert, es zu erwerben und zu benutzen - im Gegensatz zu einem „verbotenen" Spiel.
4. Netter Firlefanz, für den, der wirklich schon alles hat. Irgendwie erinnern mich diese Dinger an den Spoiler am Manta. Wenn ich Radio hören will, benutze ich ein Radiogerät (ab 9,99 DM zu haben), nicht den PC.
5. Streamer sind interne oder externe Bandlaufwerke, die dazu dienen, komplette Festplatteninhalte oder einzelne Dateien auf Band zu sichern.
6. Leider kann MS-DOS konventionellen Speicher nur bis zu den berüchtigten 640 KB verwalten. Ein Relikt aus der digitalen Steinzeit. Zukünftige Betriebssysteme wie z. B. Windows 95 werden darüber erhaben sein. Endlich!
7. Ich denke nicht daran, hier auf diesen Seiten Schleichwerbung zu machen. Das finde ich unmoralisch. Und was noch viel schlimmer ist - ich werde dafür nicht bezahlt!

VERSCHIEDENES

Hugh Rainer!
Natürlich habe auch ich ein paar Fragen:
1. Könntet Ihr bei den Bewertungskästen die Namen der getesteten Spiele darüber schreiben, da man beim Überfliegen erst nach der Überschrift suchen muß, und die fällt im Vergleich zur Schlagwortzeile recht klein aus.
2. Wie sucht Ihr Eure Tester für ein Spiel aus? Hat jeder sein Lieblingsgenre? Oder läuft das per Los, als Strafe, nach Gehalt (je weniger Geld, desto mieser das Spiel, weshalb Du eigentlich nur für DTD testest) oder wie?
3. Wie lang dauert so ein Test? Zockt der Tester so lange er will oder muß er dranbleiben, bis er das Spiel durch hat?
So, ich hoffe, der Brief war nicht zu langweilig und Du hast ihn nicht weggeworfen.

I'll read you: Alexander

1. Eigentlich finden wir es recht nett und auch übersichtlich, so wie wir es momentan gestalten. Allerdings habe ich Deine Kritik weitergegeben, und wir werden bei der nächsten Sitzung ein wenig darüber streiten.
2. Meist meldet sich der Tester freiwillig. Es wäre auch nicht so sinnvoll, ein Spiel von einem Mitarbeiter testen zu lassen, der das betreffende Genre weder kennt noch mag.
3. Wie lange ein Test dauert, kann nicht pauschal gesagt werden. Manchmal reichen drei bis vier Stunden, um sich ein Bild zu machen, manchmal „hängt" der Tester wirklich lange daran. Faustregel: Je besser das Spiel, desto länger der Test. Sehr oft (vor allem bei Adventures) kommt es auch vor, daß sich ein Tester nicht zurückhalten kann und das Game bis zum bitteren Ende durchspielt, was bei einem Strategiespiel mit all seinen tausend verschiedenen Spielverläufen natürlich nicht geht. Wenn viele gute Spiele kommen, gehören dunkle Augenringe am nächsten Morgen fast schon zur „Standardausrüstung" unserer Kollegen.

Coupon Kleinanzeigen

Noch stehen keine Rubriken definitiv fest, wir richten uns ganz noch Ihren Zusendungen - und die werden sicherlich sehr zahlreich sein. Schließlich ist das die beste Möglichkeit, seine alte Software oder auch Hardware an den Mann zu bringen. Die Teilnahmebedingungen sind denkbar einfach: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Leider müssen wir davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkungsaktionen (der 100., der mir DM 10,- schickt, bekommt eine Diskette) zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt. Sorry, aber Neppgeschäfte dieser Art können wir nicht unterstützen. Schicken Sie den Coupon an folgende Adresse:

Computec Verlag
Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Isarstraße 32-34
90 451 Nürnberg

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von PC GAMES den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik: ____________

Private Kleinanzeigen: maximal 4 Zeilen mit je 26 Buchstaben inkl. Absender; Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ☐ in bar ☐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Anschrift

Datum Ort Unterschrift

Private Kleinanzeigen in PC Games Disc & Mag

Garantie

COVERDISK UND CD-ROM 7/95

Wir übernehmen die Garantie, daß jede Coverdisk und jede CD-ROM unser Haus in einem einwandfreien und lauffähigen Zustand verläßt. Sollten doch einmal Probleme, welcher Art auch immer, auftreten, bitten wir Sie, die Diskette oder CD-ROM erst einmal auf einem anderen PC auszuprobieren. Stellen Sie fest, daß jetzt immer noch die gleichen Probleme auftreten, so füllen Sie bitte den abgedruckten Coupon aus und schicken Sie diesen an folgende Adresse:

Astat Media GmbH
Reklamationen PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90 427 Nürnberg

Wichtig! Dem Coupon müssen Sie unbedingt den **Aufkleber** der Coverdisk (wenn Sie die Coverdisk-Version gekauft haben) oder die **CD-ROM** (wenn Sie die CD-ROM-Version gekauft haben) beilegen, damit wir den Fehler überprüfen können.

COUPONS

PC GAMES COVER-CD-ROM 7/95

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

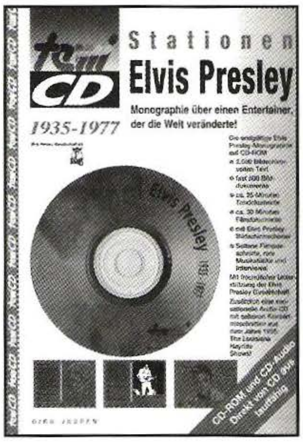
PLZ, Wohnort

PC GAMES COVERDISK 7/95

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort



Stationen: Elvis Presley

Für die These, Elvis Presley würde im Augenblick in einer kleinen Tankstelle in Nevada arbeiten, finden sich auf der multimedialen Buch-CD leider keine Beweise, sonst aber alles, was den Elvis-Fan interessieren könnte. Die sogenannte Monographie schildert sein in mehrere Abschnitte eingeteiltes Leben von 1935 bis 1977 in allen Einzelheiten, zahlreiche Fotos und Videos begleiten die gut zu lesenden Texte. Obwohl hier eigentlich nur Fakten zusammengetragen wurden, ist diese Monographie alles andere als langweilig. Auch wenn Stationen: Elvis Presley mitunter Standpunkte vertritt, die mit denen der echten Elvis-Fan nicht immer übereinstimmen wird (z.B. Elvis sei fett gewesen, Elvis sei tot etc.), erweisen sich die zwei CDs als Fundgrube für Wißbegierige und Musikliebhaber: die Audio-CD kann mit selten zu hörenden Versionen einiger Hits aufwarten, die Qualität dieser Konzertmitschnitte ist jedoch mehr als erschütternd.

Harald Wagner ■

Dirk Jasper
Stationen: Elvis Presley
tewi
16 Seiten
DM 69,80
ISBN 3-89362-663-8



München Interaktiv

Gleich zwei große Namen standen Pate für die interaktiven Reiseführer von Gräfe und Unzer: Merian, seit langem bekannt für hochwertige Städteportraits, und Bosch, die mit dem MultiMap-System wohl in fernerer Zukunft in jedem Auto ein automatisches Navigationssystem eingebaut haben werden. Diese Symbiose bietet dem Anwender neben detaillierten Stadtinformationen und hochwertigen Fotos und Videos eine sehr anwenderfreundliche Stadtkarte, die man nicht nur scrollen und zoomen kann, sie erlaubt es sogar, die zahlreichen vorgefertigten Städtetouren anzeigen und drucken zu lassen oder auch selber welche zu planen. Auch sonst fehlt nichts von dem, was man von einem guten Städteführer erwarten kann: Hotel-, Restaurant-, Einkaufs- und Kulturführer stehen ihren Pendants in Papierform in nichts nach - nur zum Mitnehmen ist die CD weniger gut geeignet.

Harald Wagner ■

München Interaktiv
Gräfe und Unzer
4 Seiten
DM 98,00
ISBN 3-7742-2734-9

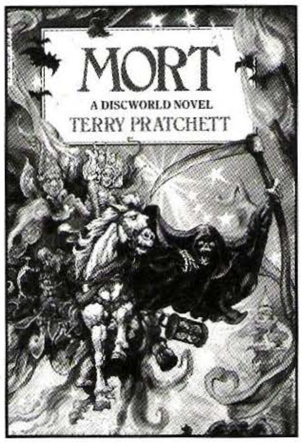


Das große Lexikon der Vornamen

Das Telefonbuch, eines der wohl spannendsten Bücher dieser Welt - man kann es kaum erwarten weiterzublättern - bekommt ernsthafte Konkurrenz. Das große Lexikon der Vornamen kann zwar im Umfang nicht ganz mithalten, abwechslungsreicher ist es aber durchaus. Über 1.500 verschiedene Vornamen aus der ganzen Welt werden vorgestellt, die historische Herkunft gezeigt, der Namenstag und prominente Vornamensträger fehlen ebensowenig. Ob jedoch das Sternzeichen des Namenstages auch nur einen einzigen Leser interessiert oder ein per Drucker zu erstellendes Zertifikat mit einem Vornamen zu den wichtigen Features des großen Lexikons der Vornamen gehört, sei dahingestellt. Für Fans des Berliner Telefonbuches oder für werdende Eltern mag das große Lexikon der Vornamen von unschätzbarem Wert sein, jeder andere erhält hiermit eine vorzügliche Abendlektüre.

Harald Wagner ■

Uwe Freund
Das große Lexikon der Vornamen
16 Seiten
DM 39,00
ISBN 3-89362-676-X



Mort

Wieviel an Inhalt und Charme auch durch eine gewissenhafte Übersetzung verlorengehen kann, sieht man regelmäßig an den Werken von Terry Pratchett. Sein brillanter Wortwitz in Mort dürfte den Scheibenwelt-Fans daher in der Originalfassung wesentlich besser gefallen. Die Novelle, die inhaltlich und atmosphärisch irgendwo zwischen den Titeln „Ein gutes Omen" und „Der lange dunkle 5-Uhr-Tee der Seele" anzusiedeln ist, handelt von einem kürzlich Verstorbenen, dem das Angebot gemacht wurde, dem Tod bei seiner Arbeit zu helfen. Pratchett erzählt weniger von den moralischen oder physikalischen Problemen, die sich daraus ergeben, als von den skurrilen und witzigen Aspekten des Geistseins. Wem D. Adams gefällt, oder wer schon einmal über ein Buch von T.Pratchett gestolpert ist, wird von Mort begeistert sein - allerdings sollte man kein wertvolles literarisches Werk erwarten.

Harald Wagner ■

Terry Pratchett
Mort
Corgi
272 Seiten
£ 4,99
ISBN 0-552-13106-7

IMPRESSUM

So erreichen Sie uns:

Anschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion: PC Games
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

CompuServe
100567, 3006 (Oliver Menne)
100335, 1252 (Thomas Borovskis)
100546, 3040 (Harold Wagner)

PC Games Mailbox
Sammelnummer: (09 11) 20 99 11

Bei Reklamationen wenden Sie sich an
Astat Media GmbH
Reklamation PC Games
Am Steinacher Kreuz 22
90427 Nürnberg

Reklamationshotline
Montag bis Freitag,
14 bis 18 Uhr
(09 11) 30 50 30

Spielehotline
Montag bis Freitag,
13 bis 16 Uhr
(09 11) 6 42 77 62

Leserservice
Montag bis Freitag,
12 bis 16 Uhr
(09 11) 6 42 77 63

Abobetreuung
(09 11) 5 32 51 79

Verlagsanschrift
Computec Verlag GmbH & Co. KG
Innere Cramer-Klett-Straße 6
90403 Nürnberg

Geschäftsführer
Adolf Silbermann

Chefredakteur
Christian Geltenpoth

Redaktionsleiter
Christoph Holowaty

Stellv. Redaktionsleiter
Christian Müller

Leitende Redakteure (verantwortlich für den redaktionellen Inhalt)
Oliver Menne, Thomas Borovskis

Bildredaktion
Roland Gerhardt

Textkorrektur
Herbert Aichinger, Christoph Kujawa

Redaktion Deutschland
Rainer Rosshirt, Harold Wagner, Petra Maueröder, Christian Bigge, Hans Ippisch

Redaktion USA
Markus Krichel, Longmont, Colorado
CompuServe: 73233, 742

Redaktionsassistenz
Michael Erlwein, Alexander Geltenpoth

Freie Mitarbeiter
Christian Späthe, Richard Vogler, Lars Geiger, Udo Jahnson

Layout
Hansgeorg Hafner, Simon Schmid, Patrick Hodge, Gisela Träger, Bettina Kaim, Hans Strobel, Andreas Pröls

Titelgestaltung
Simon Schmid

Konzeption und Gestaltung der Eigenanzeigen
Stefanie Geltenpoth

Vertrieb
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter
Roland Bollendorf

Druck
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

Kopierservice Coverdisk
Astat Media GmbH

Titel PC Games
LucasArts

Anzeigenleitung
Thorsten Szameitat
Telefon: (09 11) 9 68 32 19

Anzeigenkontakt
VECTOR Medienmarketing GmbH
Falkstraße 45-47, 47058 Duisburg
Telefon: (02 03) 3 05 11 11
Fax: (02 03) 3 05 11 34

Anzeigendisposition
Tanja Kaiser
Isarstraße 32-34, 90451 Nürnberg
Telefon: (09 11) 9 68 32 32
Fax: (09 11) 6 42 63 34

verantwortlich für den Anzeigenteil
Thorsten Szameitat, Thomas Kammer

Anzeigenpreise
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 6, gültig ab Mai 1995

Abonnement
PC Games mit Diskette kostet im Jahres-Abo DM 79,- und mit CD-ROM DM 99,-
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr.

Manuskripte und Programme
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Verkaufte Auflage
I. Quartal 1995
176.884 Exemplare

Inserentenverzeichnis

ACE Roos 16
Althoff 95
Arctic-Soft 53
Astat Media 129, 141, 143
Bachler 161
Bichoff & Partner 49
Bomico 2
Brinkmann 39
Call & Play 69
CD-ROMance 17
CDV 137
Codemasters 51
Coktel Vision 28, 29, 45, 139
Computec Verlag 115, 123, 159
CPS Heidack 133
Cybersoft 135
Dataflash 164
Dynamic Soft 47
EDV Richter 27
Electronic Arts 25, 99, 101, 103
Elsa 157
Escom 32, 33, 35
Gross 161
Grothe 125
Jogtec 111
Joysoft 63
Media Point 59
Micro Fun 95
MicroProse 9, 18, 19
Multimedia-Soft 27
Mystic Games 65
NEC 155
Nordsee Games 49
Okay Soft 111
Ricksoft 127
SBS 49
Selling Points 55
Soft-Profi 23
Softgold 14, 15
Software Corner 73
Sunflowers 2
Telemedia 109
Topshare 131
Tsunami 126
Verko 125
Versand 99 71
Virgin 31, 164
Warner Interactive 57, 126
Weco 107
Wial Versand 91
Zur 48 21

PC Games Disc & Mag

HELP

DIE COMPUTEC POWERTIPS 7/95

PLAYERS GUIDE

Dark Forces
Seite 370-375

Bioforge
Seite 376-378

X-Com
Seite 379

Prisoner of Ice
Seite 380-382

Civilization-Special
Seite 383

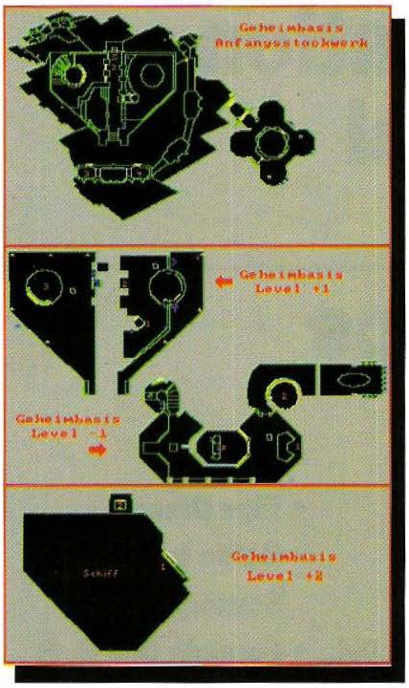
Kurztips
Seite 384

- NBA Live 95
- Zeppelin
- Theme Park
- X-Wing
- Railroad Tycoon Del.
- Anstoss
- Pipe Dream
- Battle Isle 2 Scenery CD
- Formula One G. P.

DARK FORCES

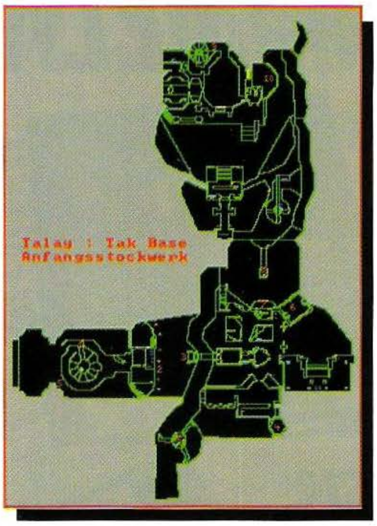
KOMPLETTLÖSUNG

Diese Komplettlösung beinhaltet nur alle Schritte und Wege, die zum Beenden der Levels notwendig sind. Geheimräume werden nicht erwähnt, genausowenig wie das Aufnehmen von Munition und das Ausschalten von Gegnern. Grundsätzlich sollte man aber versuchen, die abgebildete Karte möglichst komplett zu erhalten. Man beginnt bei allen Missionen an der Position S im Anfangsstockwerk.



1. Geheimbasis

Zuerst fährt man mit dem Aufzug 1 nach oben und nimmt nach einem kurzen Feuergefecht den roten Schlüssel an sich. Nun fährt man mit Aufzug 2 wieder runter zum Anfangsstockwerk und öffnet die Tür an Stelle 1. Man fährt mit dem dahinterliegenden Aufzug nach oben und landet an Stelle 1 auf der Karte (Level +1). Nach Drücken des Schalters an Position 2 öffnet sich die Tür an Stelle 2 im Anfangsstockwerk. Nachdem man sich dort hinbegeben hat (einfach herunterspringen), läuft man die Treppe hinunter und landet im Stockwerk -1. Man drückt den Schalter an Stelle 1, und nimmt die Todessternpläne (Stelle P) an sich. Jetzt verläßt man das Stockwerk mit dem Aufzug an Position 2, indem man nach oben fährt. Man kommt in Level +2 an Stelle 1 wieder heraus. Damit ist die Mission beendet.

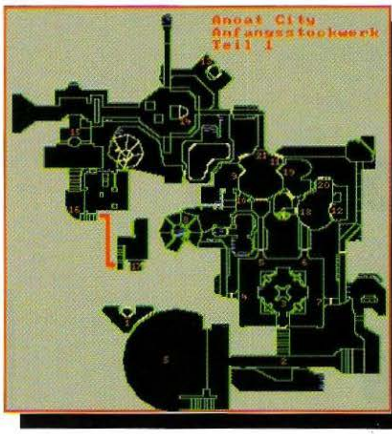


2. Talay : Tak Base

Zuerst läuft man die Treppe an Position 1 hoch, wodurch man im Level +1 an Stelle 1 wieder herauskommt. An Stelle 2 in diesem Level springt man hinunter zum Anfangsstockwerk und überquert den Fluß mit Hilfe der Brücke an Stelle 3. An Position 4 springt man aus dem Fenster, läuft über einen Ausleger des Wasserkraftwerks zum Schalter an Position 5 und drückt diesen. Damit ist das Wasserkraftwerk wieder in Betrieb. Als nächstes

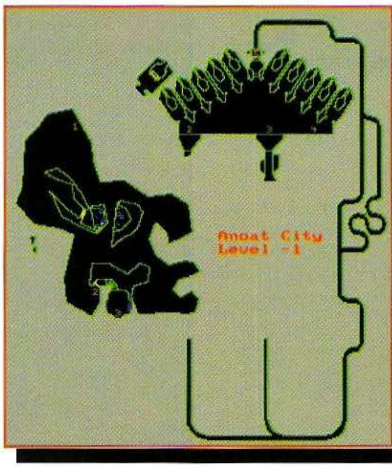


drückt man den Knopf an Position 6 und kann kurz darauf an Stelle 7 den See überqueren. An Stelle 8 angelangt, drückt man wiederum den Knopf, und es öffnet sich die Tür - man kann weitergehen. Jetzt geht man die Treppe an Stelle 9 hinauf und nimmt die Dark-Trooper-Waffe von Stelle 10 an sich. Damit sind die Missionsziele erfüllt, man muß nur noch zum Anfangspunkt (S) zurück.



3. Anoat City

Als erstes geht man die Treppe bei 2 hinunter und drückt den Knopf bei 3 (Hauptschalter), wobei sich die Tür bei 4 öffnet. Man schwimmt dort hinein und drückt den Knopf bei 9. Nun kann man bei 8 die Treppe weiter hinunterschwimmen und landet im Level -1 bei Position 1. Man schwimmt zu Stelle 7, öffnet die Tür und fährt mit dem dahinterliegenden Aufzug wieder nach oben. Nun befindet man sich bei Position 1 im Anfangsstockwerk. Jetzt geht man wieder die Treppe bei 2 hinunter und drückt den Schalter bei 3 nochmals, woraufhin sich die Tür bei 5 öffnet. Man schwimmt hinein und biegt kurz vor dem „Wasser"-Fall nach rechts ab, wo man den Schalter (10) drückt. Danach läßt man sich hinunterfallen und schwimmt bei 11 raus. Man landet in Level -1 bei Position 4. Jetzt schwimmt man zu Stelle 5, drückt den Knopf, und nach kurzer Achterbahnfahrt befindet man sich wieder in der Nähe des Hauptschalters. Dieser wird nochmals gedrückt, und die Tür bei 6 öffnet sich, woraufhin man zu Position 12 schwimmt und den Schalter drückt. Dadurch senkt sich der Wasserspiegel, und man kann die Tür bei 18 öffnen und den Schalter bei 19 drücken. Danach geht's wieder zurück, bei 20 springt man über die Absperrung und landet kurze Zeit später im Level -1 an Stelle 3. Also wieder den Knopf bei 5 drücken...



Nachdem man wieder beim Hauptschalter ist, drückt man diesen wieder, und die Tür bei 7 öffnet sich. Dort findet man allerdings nur Munition und andere nützliche Dinge, also sucht man sich wieder einen Weg zum Hauptschalter. Dieser wird nun in Stellung 2 gebracht, so daß sich die Tür bei 5 wieder öffnet. Dort kann man nun bei Position 21 weiterschwimmen. Zur Position 14 gelangt man entweder mit dem Aufzug bei 13 oder durch „Sich-hinunterfallen-lassen". Also: schließlich

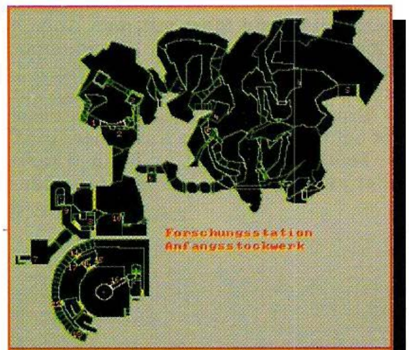
DARK FORCES

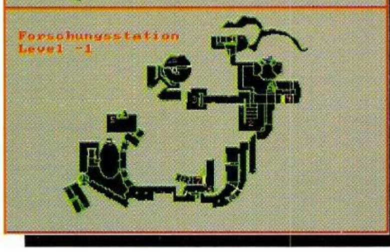
KOMPLETTLÖSUNG

den Knopf bei 14 drücken und durch beherztes Springen (viel Spaß!) gelangt man zu Stelle 15. Nachdem man die Treppe bei 16 hinaufgestiegen ist, findet man Moff Rebus an Stelle 17...

4. Forschungsstation

Zuerst begibt man sich zu Stelle 1, läuft auf dem gelb eingezeichneten Tor, duckt sich und rennt „gegen die Wand". Dann drückt man bei 3 den Knopf, und das Tor öffnet sich. Da man hier nicht in die Station hineinkommt, läuft man zu Stelle 4 und springt mit Anlauf zu Stelle 5. An Stelle 6 angelangt, springt man in den Schacht, den Eingang zu einem geheimen Gang. Man landet an Stelle 1 im Level -1. Nun geht man die Treppe bei 2 hoch, drückt den Knopf bei 3 und rennt schnell zu Tür 4, bevor diese sich wieder schließt. Als nächstes geht man an Stelle 5 die Treppe hoch und befindet sich dann im Anfangslevel an Stelle 7. Mit dem Aufzug an Stelle 8 fährt man hinunter und nimmt nach einem kurzen Gefecht den Codeschlüssel 5 an sich. Jetzt drückt man noch den Knopf an Stelle 10, worauf sich die beiden Eingangstore öffnen. Den Code 5 gibt man an Stelle 6 im Level -1 ein, und die Tür bei 7 öffnet sich. Also geht man die Treppe ganz hoch und öffnet die Tür bei Stelle 11. Dahinter befinden sich zwei Schalter: Nummer 15 steuert die Höhe der Drehbrücke, Nummer 14 die Position. Als erstes stellt man die Drehbrücke auf die Tür 11 ein, begibt sich dorthin und läuft über die Brücke, wo man den Schalter in der Mitte drückt. Genauso verfährt man mit den Türen 12 und 13. Daraufhin öffnet sich ein Durchgang bei 17, auf diese Position stelle man die Drehbrücke ein. Nun läuft man zur Mitte der Drehbrücke. Dort findet man das gesuchte Metall. Schließlich läuft man den Weg bei Stelle 9 im Anfangsstockwerk weiter und gelangt so zu den geöffneten Eingangstoren. Als letztes begibt man sich zum Anfangspunkt zurück.



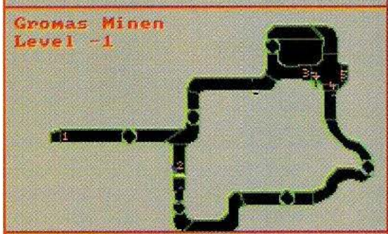


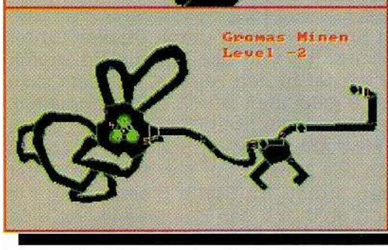
5. Gromas Minen

Zunächst läuft man zu Stelle 1 im Anfangsstockwerk und fährt dort mit dem Aufzug zu Stelle 1 im Level +1. Auf dem Bohrkopf bei 2 fährt man hinunter und springt, sobald auf etwa halber Höhe ein Durchgang sichtbar wird, dort hinüber. Nun befindet man sich an Position 1 in Level -1. Bei der Tür an 2 benötigt man den blauen Schlüssel, den man sich von Stelle 3 holt (Vorsicht! Nicht zerquetschen lassen!). Wenn man die Tür geöffnet hat, geht man zu Stelle 4 und macht einen Sprung zu 5. Dort geht man weiter und befindet sich an Stelle 1 im Level -2. An Position 2 läßt man sich auf die darunterliegende Plattform fallen und springt, wenn die Sicht in diese Richtung frei ist, nach Position 3. An Stelle 4 legt man die Sprengladung, indem man nah herangeht und die Leertaste drückt. Nach einem kleinen Gemetzel mit einem Dark Trooper öffnet man die Tür bei 5 und fährt mit dem Aufzug dahinter nach oben. Man befindet sich im Level +1 in der Nähe der Stelle 3. Dort drückt man den Knopf an der nun offenen Tür, wartet im Türstock, bis sich alle Tore geöffnet haben. Dann legt man einen kurzen Sprint bis Stelle 4 hin und geht bei Stelle 5 weiter, worauf man sich im Anfangsstockwerk an Stelle 2 befindet. Als letztes geht man an Stelle 3 die Treppe hoch, die direkt zum Landeplatz führt.



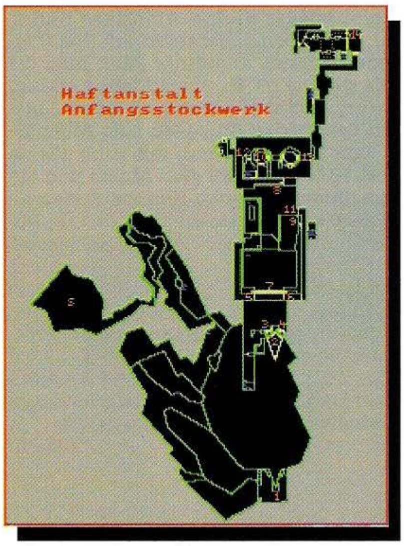






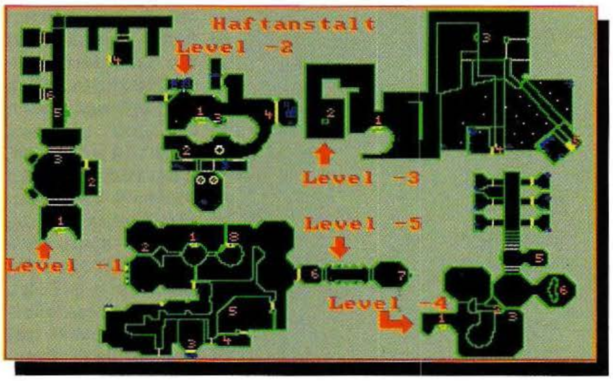
6. Haftanstalt

Zunächst geht man zu Punkt 1 im Anfangsstockwerk, drückt hier den Knopf und wartet, bis die Plattform 2 angekommen ist. Nun steigt man auf diese und fährt bis zu den Eingangstoren 3 und 4. Da diese geschlossen sind, schießt man auf den Knopf zur linken. Dadurch öffnen sich die Tore und man läuft hinein. Als nächstes öffnet man das große Tor 7 und gelangt einen Raum weiter, wo man den Gang hinter Tür 11 betritt. Nun drückt man Knopf 6, wartet, bis die Plattform nach oben gefahren ist, und läuft zu Punkt 9, wo man wieder den Knopf drückt. Dadurch erscheint bei 8 ein Knopf, durch den ein Aufzug heruntergefahren werden kann. Mit diesem fährt man hoch, betritt den Aufzug 10 und fährt damit hinunter. Jetzt befindet man sich in Level -2 an Stelle 1. Nach einem Gefecht nimmt man sich bei 2 den Codeschlüssel und stellt den darauf befindlichen Code bei 3 ein, worauf sich das Tor bei 4 öffnet. Dort befindet sich Munition (und der tragbare Granatwerfer!), also mitnehmen und wieder mit dem Aufzug einmal nach unten fahren, nach Level -4. Durch Springen



DARK FORCES

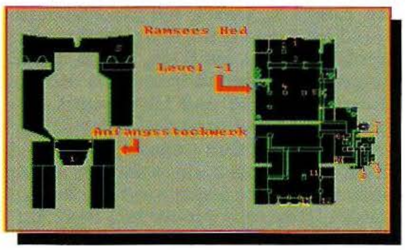
KOMPLETTLÖSUNG

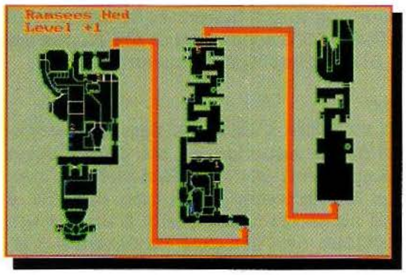


und Kriechen gelangt man zu Schalter 2, welcher das Energiefeld bei 3 für kurze Zeit deaktiviert. Also schnell dort hinein und Knopf 5 drücken, der den Zugang zu den Zellen erlaubt. Nachdem man alle Zellen durchsucht hat, drückt man wieder Knopf 5, danach Kopf 6, welcher durch Ducken hinter dem Schaltpult zu erreichen ist und das Energiefeld wieder deaktiviert. Nun geht's wieder in den Aufzug, mit dem man nach Level -5 fährt. Bei 2 geht man durch das Energiefeld, wenn dieses aufhört zu blinken. An Stelle 3 öffnet man einen Geheimraum, wo man eine Atemmaske findet. Als nächstes schießt man bei 4 durch das Fenster auf den Schalter 5, der die zwei nächsten Türen öffnet. An Stelle 6 setzt man die Atemmaske auf und läuft so durch das Energiefeld, um sich den roten Schlüssel bei 7 zu holen. An Punkt 8 findet man den einen zweiten Aufzug, mit dem die Zwischenlevel erreicht werden können.
Als erstes fährt man zu Level -3. Dort geben an Stelle 2 zwei freundliche Offiziere mehr oder weniger freiwillig ihre Codeschlüssel her, mit denen man an Stelle 3 die Türen 4 und 5 öffnen kann. Da man hier wieder nichts Wichtiges findet, fährt man nach Level -1, dem Hochsicherheitstrakt. Bei 2 erhält man noch zwei Codeschlüssel, allerdings kann man die Tür bei 3 nicht öffnen, da sie, wie im Missionsbriefing erklärt, von innen kontrolliert wird. Also sucht man sich einen anderen Weg, indem man mit den beiden Aufzügen zum Anfangsstockwerk zurückfährt. Dort kann man nun mit Hilfe des roten Schlüssels die Tür bei 12 öffnen. Man geht hinein und öffnet die Tür die man kurz darauf entdeckt. Hier sieht man allerdings nur eine Wand. Also wieder raus und den Aufzug, ohne einzusteigen, von außen eine Etage tieferfahren lassen. Wenn man nun die Tür öffnet, hinter der nur eine Wand war, kann man in den Aufzugsschacht springen. Durch weiteres Springen gelangt man schließlich zu Stelle 13. Bei 14 ist wieder Springen angesagt, der auf der Karte eingezeichneten rotgepunkteten Linie entlang. Nun öffnet man die Tür, läuft den Gang entlang, bis wieder ein Tür kommt. Diese öffnet man und befindet sich und im Hochsicherheitstrakt (Level -1) an Stelle 4. An Stelle 5 probiert man seine Codes aus, bis sich die Zellentür 6 öffnet. In dieser Zelle befindet sich Crix Madine.

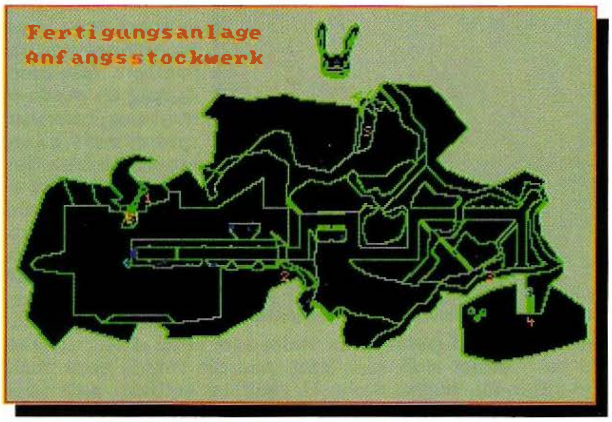
7. Ramsees Hed

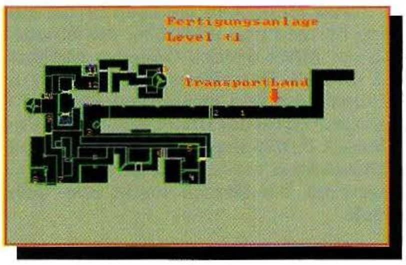
Ein Quickie. Bei 1 fährt man mit dem Aufzug nach Level -1 zur Stelle 1. Nun drückt man den Knopf bei 2, worauf sich das Tor bei 3 öffnet. Als nächstes drückt man den Knopf bei 4 und öffnet die Tür bei 5. Nun folgt ein kleines Labyrinth, das man folgendermaßen löst: zuerst drückt man den Knopf bei 6, geht zu 7, drückt dort den Knopf, dann kann man zu 8, wo man wiederum den Knopf drückt. Nun fährt man mit dem Aufzug bei 9 hoch und geht zur Stelle 10. Nun läßt man sich in den großen Raum fallen und fährt mit dem Aufzug bei 11. Danach springt man von Stelle 12 nach 13 und öffnet dort das Tor. Nun befindet man sich in Level +1 an Stelle 1. Bei 2 findet man den roten Schlüssel, mit dem man die Tür bei 3 öffnet. An Punkt 4 nimmt man den blauen Schlüssel und öffnet damit das Tor bei 5 (an der linken Kante des Tores, beim blauen Symbol die Leertaste drücken). An Stelle 6 kann man jetzt den Peilsender anbringen, um die Mission abzuschließen.





8. Fertigungsanlage

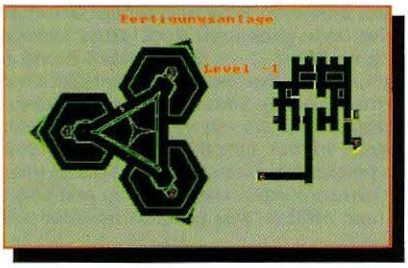




Nachdem man zu Stelle 1 gegangen, geschlittert und geschwommen ist, ist dort erst einmal ein gewaltiger Sprung nötig, um weiterzukommen. Bei 2 betritt man eine Höhle und folgt dem Gang bis zu einem Fluß. Diesen schwimmt man bis Stelle 3 entlang, dort springt man auf den Eisblock links und nimmt den blauen Schlüssel mit. Damit öffnet man die Tür bei 4, durch die man auf ein Transportband (Level +1) gelangt. Wenn man von diesem zu Stelle 1 transportiert worden ist, schießt man auf den Schalter rechts, um die Tür bei 2 zu öffnen. Bei 3 springt man auf ein neues Transportband, und sobald man bei 4 ist, springt man nach 5 auf den Rand des Beckens (möglichst nicht hineinfallen), danach nach 6. Wieder befindet man sich auf einem Transportband. Dieses fährt man bis Stelle 7, wo man nach 8 springt und dort den Knopf drückt. Danach springt man wieder zurück auf das Band, springt bei 9 nach 10 und läuft, nachdem das Band zu Ende ist, nach 11 und drückt dort den Knopf, welcher die Wand bei 12 kurzzeitig öffnet. Durch diese Öffnung geht man hindurch, und findet zwei Knöpfe, welche man natürlich drückt. Nun kann man bei 13 in den Turbinenschacht springen und landet schließlich in Level -1. Sofort

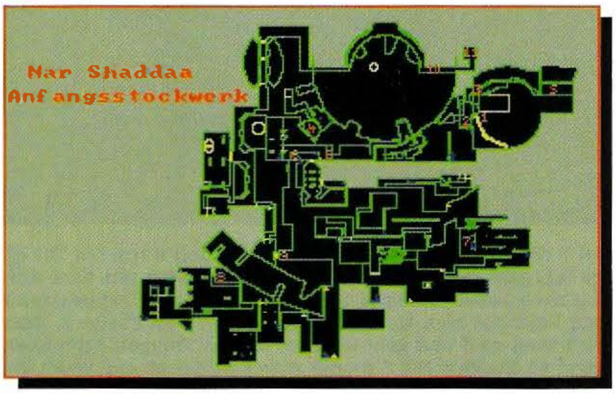
DARK FORCES

KOMPLETTLÖSUNG



Gasmaske aufsetzen! Bei 1, 2 und 3 legt man die Sprengladungen. Als ob Gas und Säureseen noch nicht genug wären, erscheint nun auch noch ein Dark Trooper. Nach dem Kampf mit ihm verläßt man den Raum an Position 4 in die Lüftungsanlage. Man befindet sich nun an Stelle 5. Jetzt bahnt man sich einen Weg nach 6, wo mal wieder ein gefährlicher Sprung fällig ist. Nun ist man wieder im Anfangslevel, an Stelle 5. Durch vorsichtiges Springen erreicht man Position 1, die herumstehenden Eiskrallen nimmt man mit. Zum Beenden der Mission läuft man jetzt wieder zum Landeplatz (S).

9. Nar Shaddaa

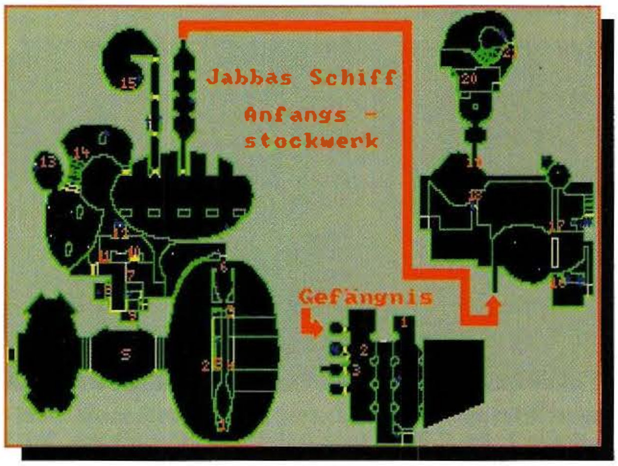




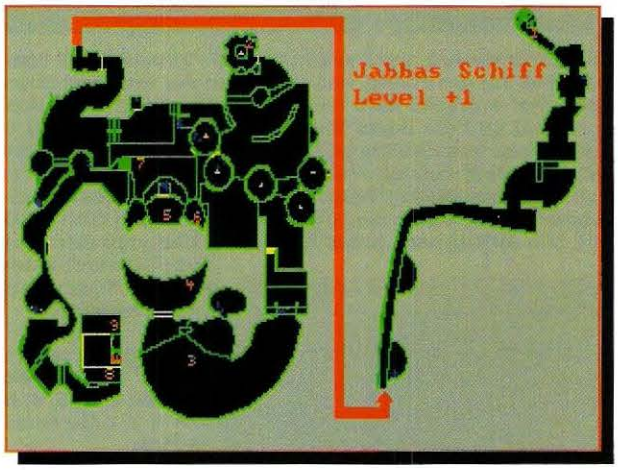
Wenn der große Block weggefahren ist, läuft man zu Stelle 1 und drückt dort den Knopf. Nun kriecht man zu Stelle 2, wo man den gelben Schlüssel mitnimmt. Bei 3 läßt man sich fallen und öffnet die gefundene Tür. Nun geht man zu Punkt 4 und fährt mit dem Aufzug nach Level +1 zu Stelle 1. Man bewegt sich zu Stelle 2. Diese Stelle befindet sich nun wieder in der Karte vom Anfangsstockwerk an Stelle 5. Von hier springt man zu Stelle 6 und öffnet dort die Tür. Man befindet sich nun in einem undurchsichtigen Labyrinth, deswegen kann ich wenig zu den Wegen sagen, am besten, man läuft erst alles ab, vernichtet die Feinde und versucht dann, die Stellen zu finden. An Stelle 7 befindet sich jedenfalls der rote Schlüssel, an Stelle 8 der blaue. Mit diesem kann man die Tür an Position 9 öffnen. Nachdem man zur Planke an Stelle 10 gelangt ist, bewegt man sich vorsichtig darüber hinweg und findet die gesuchte Nava Card schließlich an Stelle 11.

10. Jabbas Schiff

Nach dem Kampf mit dem Kell-Drachen legt man den Schalter bei 1 um und kann nun die schmale Mauer bei 2 hochklettern. Wenn man bei 3 angekommen ist, geht man, nun auf der anderen Seite, wiederum die schmale Mauer entlang



bis zu Punkt 4. Jetzt springt man zu 5 und besitzt den blauen Schlüssel, mit dem man die Tür bei 6 öffnen kann. Von Stelle 7 springt man nach 8 und läuft wiederum eine schmale Mauer an der Wand entlang bis zum Schalter bei 9, welchen man betätigt. Da jetzt die Tür bei 10 offen ist, drückt man noch den Schalter bei 11 und bekommt seine Ausrüstung wieder, indem man an Stelle 12 hochspringt. Die Treppe bei 14 kann man ausfahren, indem man den Knopf bei 13 drückt. Bei 15 findet man den roten Schlüssel. An Stelle 16 bewegt man den Schalter, und kurz darauf kann man durch Springen und Rennen Punkt 17 erreichen. Sobald man an Punkt 18 angekommen ist, springt man zu 19. An Stelle 20 läßt man sich in das Loch in der Ecke fallen und landet im Wasser, rechts von einem befindet sich der gelbe Schlüssel, den man mitnimmt. Durch den Schalter an der Wand kann man einen Aufzug rufen, mit dem man wieder nach oben fährt und nun Tür 21 öffnen kann. Durch die Treppe dahinter gelangt man in Level +1 an Stelle 1. Bei 2 findet man die Nava Card, bei 3 will einem schon wieder ein Kell-Drache ans Leder, der aber mit Waffen kein Problem mehr darstellt. Bei 4 drückt man den Knopf, um anschließend zu Stelle 5 zu laufen . Danach drückt man den Schalter 6 und läuft die Treppe

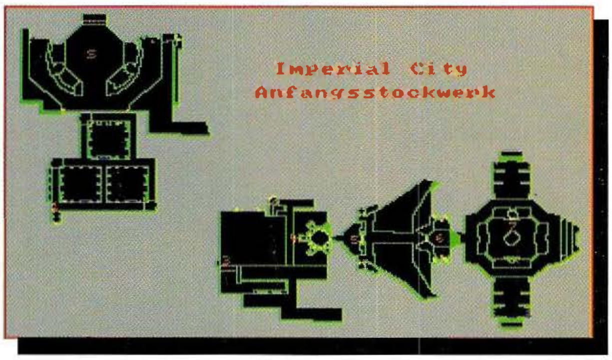


bei 7 hoch. Wenn man bei 8 angekommen ist, läuft man vorsichtig an der Wand entlang zu Punkt 9. Hier springt man mit Anlauf in das Loch 10. Nach einer etwas unsanften Landung befindet man sich im Gefängnis an Stelle 1. Man springt auf die andere Seite zu Stelle 2 und befreit Jan aus Zelle 3. Damit ist auch diese Mission beendet.

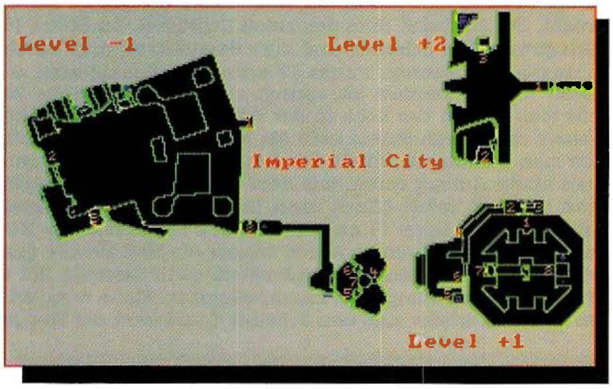
DARK FORCES

KOMPLETTLÖSUNG

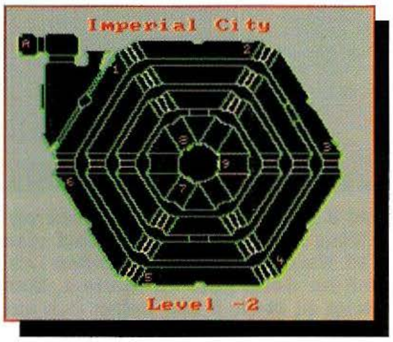
11. Imperial City



Zuerst fährt man mit dem Aufzug bei 1 hinunter nach Level -1, Stelle 1. Bei 2 fährt man mit der Plattform hoch, bei 3 schließlich fährt man mit dem Aufzug hoch zum Anfangsstockwerk zu Stelle 2. Nun holt man sich den Schlüssel von 3 (möglichst ohne in die Lichtkegel zu geraten, da sonst ein kleines Gemetzel losgeht). Danach springt man zu Stelle 4 und fährt mit dem Aufzug ganz nach unten bis Stelle 5. Durch Raum 6 läuft man schnell hindurch, da hier die geballte Kraft von 4 Selbstschußanlagen auf einen losgelassen wird. Bei 7 fährt man mit dem Aufzug hoch in Level +1 zu



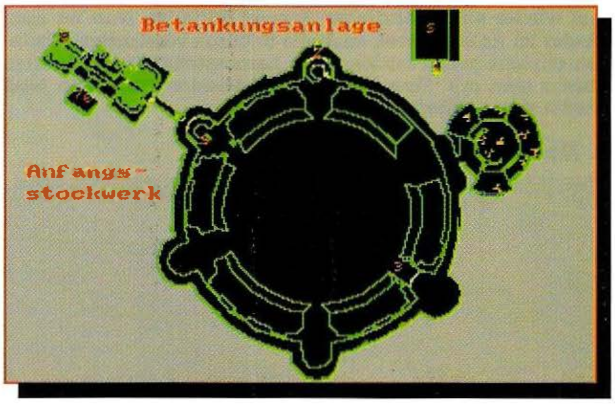
Stelle 1. In Raum 2 und 3 drückt man alle Schalter, bei 2 klettert man auf das Podest und springt in das oben sichtbare Loch. Bei 4 drückt man den Schalter und holt sich den Schlüssel und die letzte Waffe: die Assault Cannon. Bei 6 drückt man nun den Knopf, um das Tor zu öffnen und fährt bei 7 mit dem Aufzug, danach läuft man nach 8 und fährt dort wiederum Aufzug. Wenn man in Level +2 an Stelle 1 angekommen ist, drückt man den Schalter bei 2 und fährt bei 3 mit dem Aufzug nach unten in Level -2. Hier muß man nun das Zentralcodeschloß folgendermaßen knacken:



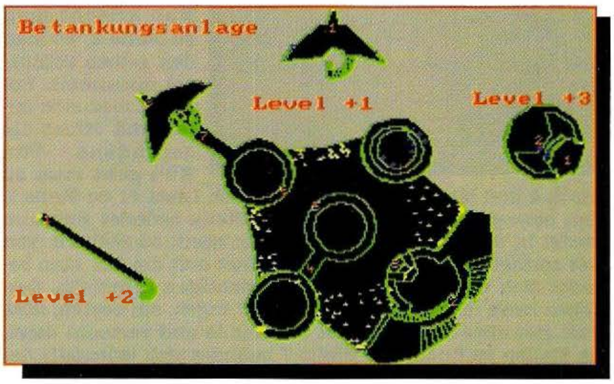
1. Man läuft rechts herum und stellt Schalter 1, 2, 3, 4, 5 und 6 auf die obere Position.
2. Man läuft links herum und stellt Schalter 1, 6 und 5 in die mittlere Position, Schalter 4 und 3 in die untere Position.

Danach kann man in den mittleren Ring und drückt Schalter 7, 8 und 9. Damit ist der Code geknackt. Nach einer kurzen Fahrt befindet man sich im Level -1 an Stelle 4. Bei 5 und 6 drückt man die Knöpfe und legt die verschlüsselte Karte bei 7 ein. Kurz darauf kann man das Datenband entnehmen. Nach einem merkwürdigen Funkspruch von Jan fährt man sofort bei 8 hoch und geht wieder zum Startplatz. Das Schiff ist verschwunden! Den verrückten fliegenden Kerl sollte man sofort mit der Assault Cannon eleminieren. Danach erscheint das Schiff wieder und man erfährt, was passiert ist. Also auf in die nächste Mission.

12. Betankungsanlage



Bei 1 drückt man zunächst den Knopf, und wenn die Tür offen ist, geht man den Gang entlang und fährt mit dem Aufzug nach Level +1, Stelle 1. Hier geht man die Treppe runter und befindet sich im Anfangsstockwerk an Stelle 2. Nun läuft man zu 3 und geht eine der beiden Treppen hoch nach Level +1, Stelle 2. Bei 3 drückt man den Knopf, und wenn die Drehbrücke 4 angekommen ist, geht man zu 5 und springt nach 6. Bei 7 fährt man mit dem Aufzug nach Level +2 zu Stelle 1. Am Ende des Gangs geht man die Treppe hoch und ist jetzt in Level +3 an Stelle 1. Bei 2 drückt man den Knopf und geht dann wieder zurück in den Anfangslevel. Bei 4 geht



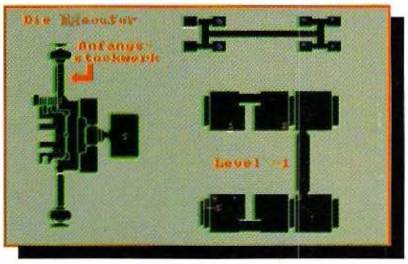
man die Treppe hoch und befindet sich dann im Level +1 an Stelle 8. Hier fährt man mit dem Aufzug ins Anfangslevel und folgt dem Gang zu Stelle 5. Hier holt man sich den gelben Schlüssel, den man für die Tür des zu kapernden Schiffes an Stelle 6 braucht. Zum Starten des Schiffes drückt man den Knopf an Stelle 7.

13. Die Executor

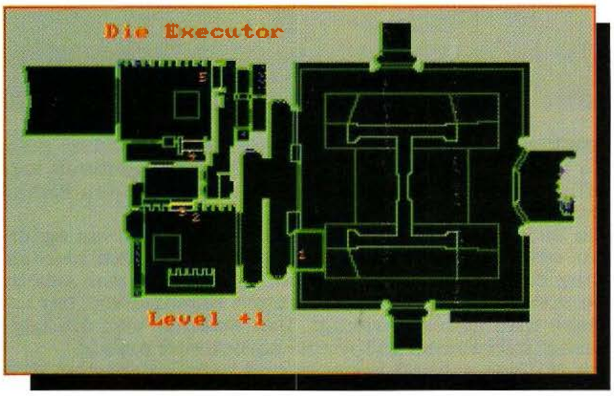
Nachdem man bei 1 die Treppe runtergegangen ist, befindet man sich in Level -1 an Stelle 1. Bei 2, 3, 4 und 5 drückt man

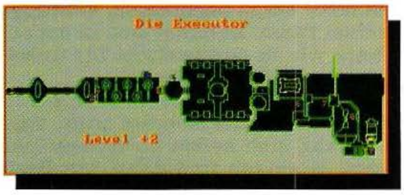
DARK FORCES

KOMPLETTLÖSUNG



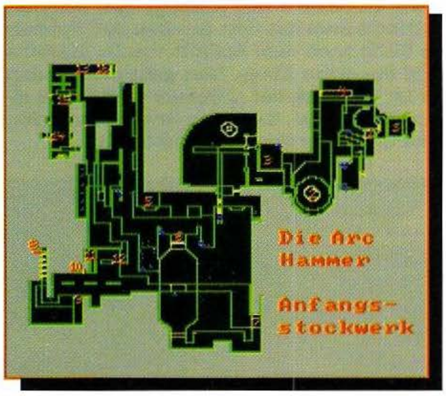
jeweils den Knopf und ist dann in Level +1 an Stelle 1. Bei 2 drückt man den Knopf, um das Tor zu öffnen, dann fährt man mit dem Lift bei 3 nach oben. Bei 4 und 5 benutzt man wieder den Lift und ist



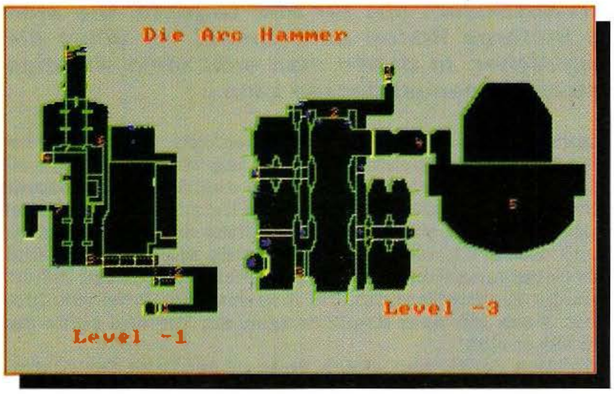


jetzt bei Position 1 in Level +2. An Punkt 2 fährt man nach oben und springt von Stelle 4 über die verschiedenen Türme nach 5. Dort öffnet man das Tor und muß dann einige Dark-Trooper-Kämpfe bestehen. Hat man sie besiegt, kann man zu Punkt 6, wo man den Knopf drückt. Das gleiche tut man bei 7. Bei 8 drückt man erst den linken, und wenn die Farbe umgesprungen ist, den rechten. Nun kann man den Container bei 9 betreten.

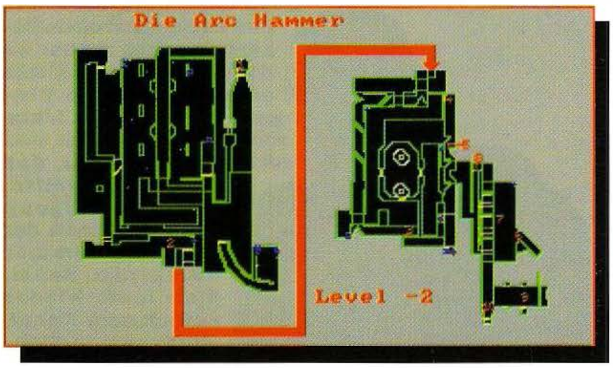
14. Die Arc Hammer



Zuerst fährt man mit dem Aufzug 1 hinunter und eliminiert bei 2 aus sicherer Entfernung mit Raketen den Schweißarm. Nun kann man zu Punkt 3 und benutzt dort den Schalter. Danach geht's mit dem Aufzug wieder hoch, und über die jetzt hochgefahrene Plattform 4 kann man schließlich zu Punkt 5 gelangen, wo man den Knopf drückt. Danach springt man von einer Stelle, von der man das Tor sehen kann, nach 6. Bei 7 fährt man mit dem Aufzug und kann dann über der Treppe bei Punkt 8 den Knopf drücken. Dadurch führt die Treppe jetzt nach oben, und man geht zu Stelle 9. Von hier springt man nach 10, danach von 11 nach 12. Bei 13 duckt man sich



und folgt dem Gang nach 14. Hier schießt man, wenn er gerade sichtbar ist, auf den Knopf. Dadurch wird eines der Wärmeaustauschrohre sichtbar, und man kann die erste Sprengladung legen. Danach fährt man mit dem Aufzug 15 wieder nach oben, und erreicht bald darauf Stelle 16, wo man auch wieder mit dem Aufzug fährt. Nun befindet man sich in Level -1 an Stelle 1. Bei 2 gelangt man durch Springen der auf der Karte eingezeichneten rotgepunkteten Linie entlang nach 3. Hier läßt man sich hinunterfallen und fährt mit dem Aufzug 4 nach oben. Bei 5 legt man die zweite Sprengladung. Danach fährt man mit dem Transportband 6 wieder zurück, springt auf die andere Seite und öffnet die Tür bei 7. Mit dem Aufzug dahinter fährt man nach Level -2 an Stelle 1. Wenn man Stelle 2 erreicht hat, geht man auf das Transportband. Durch richtiges Abbiegen, Springen und Ducken erreicht man Stelle 4. Wenn es nicht klappt - nur nicht die Nerven verlieren, mit dem Aufzug unten wieder hochfahren und noch mal probieren. Bei 3 also geht man auf das nächste Transportband und erreicht (sofern man nicht runterfällt) Stelle 4. Mit dem Knopf dort kann man die Transportbänder abstellen. Bei 5 läßt man sich runterfallen und muß durch die Knöpfe bei 6 die hellen Löcher in der Wand 7 in eine durchgehende Linie bringen. Der erste Knopf verstellt die Höhe des ersten Segments usw...



Hat man es geschafft, fährt man bei 8 mit dem Aufzug hoch und schießt bei 9 wieder auf den Knopf. Nun kann man die letzte Sprengladung legen. Also mit dem Aufzug bei 10 in den Hangar. Mit den Knöpfen neben den Toren öffnet man diese und bahnt sich einen Weg zu Stelle 3, wo man sich fallen läßt. Danach drückt man links den Knopf und der Endgegner erscheint. Nach dem (gewonnenen) Kampf mit ihm kann man bei 4 das Tor öffnen und findet bei 5 ein Shuttle Tydirium, mit dem man sich aus dem Staub macht. Nun bleibt nur noch soviel zu tun, als sich den Abspann reinzuziehen und auf neue Missionen zu hoffen.

Bernd Schubert

BIOFORGE

KOMPLETTLÖSUNG

Grundsätzlich gilt für alle Objekte, die man in Bioforge findet: mitnehmen! Vor allem die Logbücher, in denen man sehr viele wichtige Informationen entdecken kann...



Zuerst muß man den Roboter erledigen. Am besten im Kampfmodus in Richtung Tür auf ihn eintreten. Nach einigen Tritten ist er am Ende. Dann den richtigen Moment abwarten, durch die Tür laufen und los zur nächsten Zelle! Dort wartet ein einarmiges Testobjekt auf Lex. Nachdem auch dieser Unhold erledigt ist, sollte man den Arm und die Gabel mitnehmen. Dann geht man zum großen Schott mit der Elektro-Tastatur, die man mit der Gabel manipuliert. Noch ein paar Kraftübungen am Tor und siehe da: sie öffnet sich!
Zunächst sollte man gleich links in der Ecke den Alarmknopf deaktivieren. Die Computerwand im Hintergrund birgt wichtige Informationen über die vier Zellen und deren Insassen. Außerdem kann man über diese Wand drei Zellen öffnen. Schließlich begibt man sich zu den drei Terminals am Pult. Hier bekommt man Informationen über die Basis, bei der auch gleich ein paar Reparaturen vorgenommen werden können. Beim nächsten Terminal kann man per Fernsteuerung einen - wie bereits am Anfang erledigten - Roboter steuern. Mit ihm legt man den abgetrennten Arm auf die noch gesperrte Tastatur. Das letzte Terminal wird benutzt, um den Code 67879 einzugeben, damit man die Sperre der noch geschlossenen großen Tür zum nächsten Raum freilegt. Falls der Code unterschiedlich sein sollte: man findet ihn im Logbuch in der Zelle. Dann kann man dem Roboter den Arm wieder abnehmen, indem man ihn einfach fallen läßt. Der Arm dient im weiteren Verlauf des Spiels nur noch zur Verteidigung. Noch einmal den Arm auf die Tastatur der Tür legen und dann ab durch die Mitte. Jetzt sollte man sich möglichst links halten und im Dauerlauf in die nächste Nische (Aufzug - Eingang) springen. Unauffällig bleibt man hier stehen und wartet bis der Wachroboter vorbeimarschiert ist. Schnell begibt man sich anschließend zum nächsten Raum, der schräg gegenüber liegt. Dort sollte man folgendermaßen vorgehen: erst den Knopf für die Luke drücken, dann das Kühlsystem mit dem Rad deaktivieren. Danach das Rad wieder zu drehen, die Luke schließt sich. Zurück zum Eingang dieses Raums. Links vom Eingang befindet sich ein Wandterminal, das man ablesen sollte. Nach Beendigung fliegt das Schott der zweiten Kammer durch den Raum. Man läuft wieder zurück zum Knopf, dreht sich in Richtung Luke und sieht einen heranstürmenden Raptor. Kampfstellung einnehmen und so lange auf den Raptor eintreten, bis ein blecherner, hohler Klang zu hören ist. Der Raptor ist erst einmal außer Gefecht gesetzt. Umdrehen, den Knopf drücken und wieder das Rad aufdrehen. Nachdem man die beiden Kollegen am Ende der Treppe eingefroren hat, sollte man das Rad wieder zudrehen und den Kanal betreten.



Am Ende des Kanals befinden sich drei Gänge, von denen nur einer begehbar ist. Nachdem man mit dem rechten Gang den richtigen Weg gewählt hat, befindet man sich in der vierten Zelle, die von oben nicht begehbar war. Der Insasse wird schnell erledigt. Den Strahler und die Logbücher mitnehmen und wieder zurück zum Aufzug.
Den Aufzug schnell betreten und so positionieren, daß man den Wachroboter im Gang erledigen kann.
Jetzt sollte man in die erste Etage hochfahren. Achtung! Der Aufzug hat immer zwei Türen. Es öffnet sich in der ersten Etage dieselbe Seite wie in der zweiten. Die dritte und vierte Etage aber auf der anderen Seite.
Jetzt werden die Flugroboter abgeschossen. Man stellt sich im Aufzug so hin, daß man die Roboter trifft. Vorsicht! Es besteht die Gefahr, sich selbst zu treffen! Die letzten Roboter draußen erledigen und dann den Rest vom Dach ausgiebig erkunden. Man trifft einen wimmernden Soldaten, den man zunächst nicht töten sollte. Er muß erst noch die Kanone aktivieren! Dann sollte man sich den Flugobjekten widmen. Es sind in jedem Fall zwei Schiffe, die man erfolgreich abschießen muß.
Wieder in den Aufzug zurück und in die dritte Etage fahren. Der Wachroboter, der bereits sehnsüchtig wartet, erledigt man im Vorbeigehen, und man fährt danach wieder in die zweite Etage, wo wir außerhalb des Aufzugs den Strahler hinlegen. Hinweis: betritt man mit dem Strahler den Operationsraum, so ist die Waffe nach dem Auftritt von Dr. Mastaba weg! Dann wieder in die dritte Etage. Dort geht man in den Operationsraum zu Dr. Mastaba, der ebenfalls wartet und einige Mitteilungen im Ärmel hat. Nachdem er verschwunden ist, kann man an der Computerwand herumstöbern.



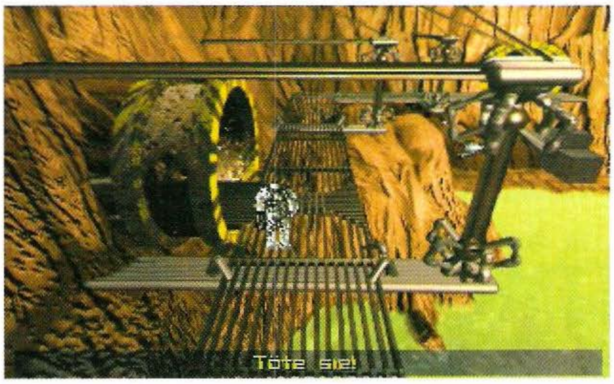
BIOFORGE

KOMPLETTLÖSUNG





Zane wird das gegeben, was er verlangt, indem man entweder auf ihn einschlägt oder ihm die Batterie entnimmt (zwecks Eigengebrauch!), die sich an der linken Seite des Tisches befindet. Das Heilungsspray einstecken und zurück zum Aufzug, den Strahler nicht vergessen.
Nun begibt man sich zum Reaktorkontrollraum, der geradeaus ebenfalls per Druck auf den Türöffner erreichbar ist. Den Soldaten ohne lange zu zögern erledigen und dann alle Terminals lesen. Wichtige Informationen!
Danach sollte man sich dem Automaten widmen, der Lex in einen Anzug packt. Anschließend noch schnell die Wache in der Garage beim Flugobjekt Icarus erledigen und das Funkgerät mitnehmen. Um Icarus herumlaufen und das außerirdische Artefakt (Würfel) mitnehmen. Dann tauscht man noch schnell die Batterie von Icarus mit der eigenen aus und fährt wieder hoch.
Das Terminal an der Treppe, die zum Anzugautomaten führt hat eine Fernsteuerung, mit der man den Stapler in der rechten hinteren Ecke steuert. Den Stapler fährt man in den Reaktorraum, und stößt den Wachroboter zusammen mit dem Stapler in die Tiefe. Dann begibt man sich selbst dorthin.
Mit dem zweiten Schalter aktiviert man die Brücke, die man danach auf dem schnellsten Wege überquert. Dem Außerirdischen muß man ein bis zwei Hiebe verpassen. Schnell wieder zurück zum Schalter. Wird man vom Außerirdischen verfolgt, so kann man die Brücke deaktivieren und damit den Außerirdischen in die Tiefe stürzen. Schnell wieder über die Brücke und den linken und rechten Hebel nach unten drücken. Gleich am Terminal den Code 145 eingeben. Der Aktivierungsprozeß ist nun unterbrochen (der Code steht in den Terminals vom Reaktorkontrollraum).
Zurück zum Aufzug und runter in die dritte Etage. Den Wachroboter erledigt man am besten, indem man erst in den Kampfmodus schaltet und dann den Gang vom Aufzug aus betritt. Drei Schuß abfeuern und dann den Schüssen des Roboters ausweichen. Brennt der Wachroboter, so hat man es geschafft.
Die folgende Tastaturabfrage wird im Kreismuster bewältigt. Nun hat man einen langen, harten Weg vor sich. Erst begibt man sich in den kleinen Aufzug, dann im Dauerlauf an dem Feuerhagel vorbei und durch den Durchgang flitzen, bis man in einer Röhre Schutz findet. Richtig positioniert, schafft man es, drei Flugroboter auszuschalten. Sind alle Wunden geheilt, so geht man mit neuem Mut weiter, erledigt alles, was sich noch in den Weg stellen sollte und läuft zurück zum vorher durchquerten Durchgang, wo sich unterhalb des Gitters zwei Plattformen befinden. Man begibt sich auf die unterste und hält das außerirdische Artefakt bereit. Es teleportiert Lex auf eine naheliegende Plattform. Ein paar Quader hochgeklettert, teleportiert es Lex wieder weiter.
Den Rest zum vorher selbst abgeschossene Schiff, springt Lex mit Mut selbst hinab. Vorsicht! Die Bombe vorerst liegen lassen! Man betritt erst das Schiffswrack und nimmt das Heilspray mit. In Nähe des Wracks öffnet sich das Gitter und der Commander erscheint.
Dieser ist nur im Kampf zu besiegen. Der Strahler ist wertlos gegen ihn - also handgreiflich werden. Ist der Commander erledigt, so nimmt man das Schaltgerät und das Tonfa-Gewehr. Mit dem Schaltgerät öffnet man das Gitter und begibt sich an das dahinterliegende Abfeuerungssystem. Damit setzt man einen gezielten Schuß in die Wand. Das Kratersee-Ungeheuer folgt diesem Ablenkungsschuß und man setzt zu einem zweiten gezielten Schuß an: diesmal aber auf das Ungeheuer...
Nachdem es erledigt ist, holt man sich die Bombe und läßt sich von der Plattform teleportieren. Zu Fuß geht es dann über das tote Ungeheuer zur nächsten Plattform, die





BIOFORGE

KOMPLETTLÖSUNG





wieder teleportiert. Zwei Stufen klettern, ...Vorsicht... teleportieren.
Dann zur Röhre mit dem verschlossenen Eingang. Eine Bombe legen, schnellstens aus der Röhre wieder raus und zur Seite gehen. Der nächste Weg ist frei. Den Aufzug runter und man trifft Dr. Escher. Man heilt ihn mit dem Heilspray, sobald man das außerirdische Flugobjekt erledigt hat.
Sie gibt Lex daraufhin einen Übersetzer für außerirdische Schriften. Zuerst kann man jedoch den hinteren Raum noch betreten, worauf ein Außerirdischer angreift. Dem setzt man zwar ein wenig zu, aber erledigen kann man ihn nicht.
Nachdem der Außerirdische verschwunden ist, geht man zurück zum hinteren Raum und öffnet mit einem Kraftakt den Sarkophag mit dem Riß. Das folgende Rätsel ist leicht zu bewältigen. Das oberste Rechteck ist das gleiche, das man im untersten Rechteck unterbringen muß. Danach wird man mit einem weiteren Artefakt (Talisman) belohnt, das später den Weg zum Röhrensystem freigibt.
Doch zuerst sollte man zurück zu den außerirdischen Bauwerken. Dort führt ein Weg per Teleportieren mit dem Würfel in eine Art Höhle, in der man einige interessante Wandmalereien übersetzen kann.
Zurück zu Dr. Escher und anschließend ab in die Röhre mit Hilfe des Talismans. Der zunächst seltsam erscheinende Raum ist ganz einfach zu bedienen. Die Säule in der Mitte hat verschiedene Kombinationen mit Schaltflächen. Die richtigen Kombinationen sind die jeweils unteren Röhren (Zeichen der Kombination ist über jeder Röhre). Achtung! Die oberen Röhren (also auch die dazugehörige Kombination) sind abzuraten, da dort immer wieder außerirdische Flugobjekte erscheinen. Die unteren Röhren führen einmal zum Schwerkraftkern, desweiteren zu Gen, dem Anführer der außerirdischen Phyxx. Dann zurück zu Dr. Escher. Mit den Kombinationen werden auch die Röhren aktiviert.
Als erstes sollte man zu Gen gehen (Kombination sieht aus wie ein Y). Der folgende Raum ist eine Vakuumkammer und es erfordert einige Übung, um zum Ziel zu kommen. Ziel ist, in den Gang zu gelangen. Also: Waffe gegen die gegenüberliegende Wand feuern, und man wird direkt hineingeschleudert. Ein Außerirdischer wartet bereits und wird ohne Waffe besiegt. Er hinterläßt einen schimmernden Würfel, der Lex bei Anwendung in einen schußsicheren Anzug hüllt. Aber: mit dem Schutzanzug kann keine Waffe abgefeuert werden, außer der eingebauten Waffe im Körper (bekommt man später). Außerdem ist in diesem Raum darauf zu achten, daß sich einige Glasböden bei mehrmaligem Betreten lösen und brechen.
Im nächsten Raum gibt`s ein Kombinations-Farben-Rätsel, das mit folgender Lösung zu bewältigen ist:

Kombinations-Reihenfolge:
grün, rot, blau, rot, grün, rot, lila, rot, lila, grün, orange, gelb, lila, gelb, orange, blau, orange, rot, orange

Es erscheint Gen, der bekämpft werden sollte. Vielmehr sollte man ihm sein Gehör schenken. Neben wichtigen Informationen bekommt man eine außerirdische Batterie, die allerdings eher zu schonen ist. Mit ihr kann die eingebaute Waffe geladen werden (wegen des hohen Energieverbrauchs ist davon abzuraten).
Zurück durch`s Schwerkraftfeld und in den Röhrenraum. Dann begibt man sich zum Raum mit dem Schwerkraftkern, wo man gleich mehrere Felsbrocken um die Ohren geworfen bekommt: geschickt ausweichen!
Die Ringe sind folgendermaßen anzuordnen: alle Schriftzeichen, die eine hellblaue Umrandung am Feldrand haben, sind in eine Reihe zu bringen. Dies geschieht, indem man von einem zum anderen Feld geht, wodurch die Ringe in Bewegung geraten. Angeordnet werden sie unten vertikal. Richtig angeordnet, öffnet sich das Loch, und der Weg für Icarus ist frei. Also zurück in die Röhre zum Röhrenraum.
Jetzt ist der letzte Weg freizugeben, indem man zur letzten Röhre ans Mauerpult geht. Man sieht zwei Wachen, öffnet die Kugel, wartet, bis die erste Wache kniet, schließt die Kugel und öffnet sie wieder. Die zweite Wache wirft eine Granate ins Loch. Granate nehmen und zurückwerfen - erledigt: der letzte Weg ist frei.
Zuvor noch einmal schnell zurück zu Dr. Escher, der allerdings nur sein Logbuch hinterlassen hat.
Wieder zurück im Röhrenraum, begibt man sich nun in die Röhre, in die man zuvor die Granate hineingeworfen hat. Den folgenden Weg kennt man schon. Ganz zurück auf die Plattform zum kleinen Aufzug und unterwegs nicht zulange von den Wachen aufhalten lassen. Der letzten Wache entnimmt man durch das Logbuch, daß der Türcode zur Basis sich geändert hat. Zwei horizontale Balken sind nun der richtige Öffnungscode.
Im Operationsraum angekommen, erfährt man - wenn man den Code 36528 von Dr. Escher benutzt (steht in Eschers Logbuch) - wer Lex wirklich war. Nichtsdestotrotz geht man danach runter in die Garage zu Icarus. Batterie austauschen, und der Flug zum Ende kann beginnen...

...in der Hoffnung, daß der zweite Teil für die Rache an Dr. Mastaba bald folgen wird...

Michael Di Caprio

X-COM TERROR FROM THE DEEP

HEX-CHEATS

Die zu editierenden Dateien befinden sich in dem jeweiligen SAVE-Verzeichnis!

1. Ändern der Datei 'LIGLOB.DAT'

Wenn Sie die Datei LIGLOB.DAT editieren, können Sie Ihr Kapital vermehren.

Offset																
0000 (0000):	Geld	Geld	Geld	Geld	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00

Startkapital = S 4.152.000

Die Datei hätte also folgenden Aufbau :

Offset																
0000 (0000):	C0	5A	3F	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00

Würden Sie ein Startkapital von $ 60.000.000 bevorzugen, ändern Sie die Datei wie folgt:

Offset																
0000 (0000):	00	87	38	39	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00

2. Ändern der Datei 'SOLDIER.DAT'

Offset																
0000 (0000):	00	00	Msi	00	00	00	XX	00	XX	00	Rg	Wr	FF	FF	Abs	Abs
0016 (0010):	Wh	Wh	Es	Es	14	00	00	00	00	Ze	Ge	Ad	Wg	00	00	00
0032 (0020):	00	Tg	St	Na	Na	Na	Na	Na	Na	Na	Na	Na	Na	Na	Na	Na
0048 (0030):	Na	Na	Na	Na	Na	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0064 (0040):	Mu	Msf	00	Mss	XX	Re										

3. Ändern der Datei 'BASE.DAT'

Offset																
0000 (0000):	Na	Na	Na	Na	Na	Na	Na	Na	Na	Na	Na	Na	Na	Na	00	00
0128 (0080):	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00
0208 (00D0):	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	FF	FF	FF	FF	FF	FF
0224 (00F0):	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF
0240 (0100):	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF
0256 (0110):	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF
0272 (0120):	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF	FF
0288 (0130):	FF	FF	0A	0A	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00	00

Legende zu SOLDIER.DAT:

Ze Zeiteinheiten
Ad Ausdauer
Ge Gesundheit
Mu Mut [09 = 20; 08 = 30;...; 00 = 110 (Maximum)]
Re Reaktionszeit
Tg Schußgenauigkeit
Wg Wurfgenauigkeit
St Stärke
Na Name des Soldaten [18-stellig, inkl. Leerzeichen]
Mi MS-Implementation
Mf MS-Fähigkeit
Ms MS-Stärke
Rg Rang [00 = Fähnrich;...; 05 = Admiral]
Wr Waffenreichweite
Ab Anzahl der Abschüsse
Wh Anzahl der Tage zur Wundenheilung
Es Anzahl der Einsätze
XX Nicht veränderbarer Wert!!!

Legende zu BASE.DAT:

Die 36 Basisfelder sind der Reihe nach durchnumeriert. [1-36]

Na - Name der Basis [14-stellig, inkl. Leerzeichen]

00 Luftschleuse
01 Wohnblocks
02 Labor
03 Werkstatt
04 Standard-Sonar
05 Langstrecken-Sonar
06 Torpedoverteidigung
07 Lager
08 Quarantänestation
09 Gauss'sche Verteidigung
0A Sonar-Verteidigung
0B I.W.V.-Verteidigung
0C Bombardementschild
0D MS-Generator
0E MS-Labor
0F Transmissionsresolver
10 U-Boot Box (oben links)
11 U-Boot Box (oben rechts)
12 U-Boot Box (unten links)
13 U-Boot Box (unten rechts)

- (orange) - Gewünschtes Objekt auf dem Basenfeld
- (blau) - Bauzeit in Tagen für das Objekt X [sollte immer 00 sein]
- (grün) - Menge an Zrbit

Frank Siepmann

PRISONER OF ICE

KOMPLETTLÖSUNG

Bei diesem spannenden Fantasy-Adventure von Infogrames kommt es vornehmlich auf zwei Dinge an: Erstens sollten Sie trotz der eingebauten Speicher-Automatik zwischendurch Spielstände auf die Festplatte bannen, um für alle Fälle gerüstet zu sein. Zweitens setzt der folgende Lösungsweg voraus, daß Sie die Dialoge mit anderen Personen bis zum bitteren Ende führen und jedes Thema ansprechen.

H. M. S. Victoria

Nach dem Intro befindet sich Oberleutnant Ryan auf der Kommandobrücke des U-Boots H. M. S. Victoria und sollte zunächst ein Schwätzchen mit Kapitän Lloyds abhalten. Während der Unterredung wird das U-Boot von einem feindlichen Schiff angegriffen und beschädigt. Bei einer Untersuchung des Laderaums (linke Tür) entdecken die beiden den sterbenden Jones, der am Boden liegt. Auch der Kapitän fällt dem angreifenden Prisoner, der sich aus dem Frachtraum befreit hat, zum Opfer. Um ein Ausbreiten der um sich greifenden Flammen zu verhindern, schnappt sich Ryan den Feuerlöscher, der an der Wand befestigt ist, und erstickt das Feuer mit einem Schaumteppich. Doch auch diese Maßnahme kann nicht verhindern, daß das Eis auf den Kisten im Laderaum weiter schmilzt und so die gefürchteten Prisoners freisetzen könnte. Aus diesem Grund sollte er schleunigst diesen Ort verlassen und auf der Kommandobrücke mit Driscoll sprechen. Anschließend lohnt sich ein Blick in die Schublade, die sich neben der Tür zum Laderaum befindet. Dort entdeckt man ein Tonbandgerät, einen Schlüssel sowie ein Codeheft. Bestückt mit diesen Utensilien wagt man sich in die Schlafkojen vor, die man durch die Tür in der rechten Wand betritt. Zunächst empfiehlt es sich, die Axt mitzunehmen, die einem bei einem ersten Rundgang sofort auffällt. Des weiteren findet man unter einer Liege eine ausgezeichnete Schwimmweste, und auf einem kleinen Tischchen liegt eine St. Christopherus-Medaille, die natürlich ebenfalls ins Inventory wandert. Eine Etage tiefer, im Torpedoraum (erreichbar durch die Schleuse), lohnt sich der Griff zur Signalrakete. Zurück bei den Schlafkojen spricht man Wayne an und erfährt etwas über die kritische Verfassung des Polarforschers Björn Hamsun. Nach einem kurzen Smalltalk verläßt Wayne den Raum in Richtung Kommandobrücke, und Ryan hat genügend Zeit, um Hamsun mit Hilfe der Medaille zu hypnotisieren. Dies hat zur Folge, daß der Patient einige mysteriöse Formeln stammelt, die man zweckmäßigerweise mit dem Tonbandgerät aufnimmt. Nun kehrt man ebenfalls zur Kommandobrücke zurück und muß dort die grausame Feststellung machen, daß der Prisoner bis zu dieser Stelle vorgedrungen ist. Nun muß Ryan blitzschnell das Tonbandgerät auf seinen eigenen Körper anwenden; die Zauberformel schlägt den Prisoner in die Flucht. Für den schwerverletzten Wayne kommt allerdings jede Hilfe zu spät.

Von Driscoll erfährt Ryan, daß die H. M. S. Victoria einen Bug-Schaden erlitten hat und sich ein großes Leck im Torpedoraum gebildet hat. Eine Nachfrage bei Driscoll ergibt, daß man einerseits einen Notruf aussenden soll und zum anderen den Torpedoraum entwässern müßte. Fachmann für derartige Angelegenheiten ist Stanley, den man im Maschinenraum (ein Stockwerk tiefer) findet. Zuvor wird Ryan noch ein Walkie-Talkie für alle Fälle ausgehändigt. Im Maschinenraum entdecken wir Stanley, der von einem Stahlträger begraben wurde und sich nicht mehr aus eigener Kraft befreien kann. Mit dem Walkie-Talkie setzt sich Ryan mit Driscoll in Verbindung und erfährt, daß er den Schalter des Kettenzugs betätigen soll. Das hat wiederum den Vorteil, daß Driscoll die ferngesteuerte Apparatur in Bewegung setzen und Stanley von seinen Qualen erlösen kann. Vergessen Sie nicht, den Schraubenschlüssel („Engländer") mitzunehmen, der herrenlos auf dem Korridor herumliegt. Auch zum jetzigen Zeitpunkt empfiehlt sich wieder eine kurzer Plausch, denn unser Gesprächspartner nennt freundlicherweise die dringend benötigte Frequenz zur Aussendung des Notrufs. Freudestrahlend wetzt Ryan zurück auf die Kommandobrücke und wendet das Codeheft auf das stationäre Funkgerät auf dem Tisch an. Und er hat unglaubliches Glück, denn der Notruf wird tatsächlich von den Alliierten bemerkt. Noch bleibt genügend Zeit, um den Torpedoraum zu entwässern. Zunächst sollte Ryan in den Laderaum gehen, sich dort die Eissporen anlegen und damit über die Eisfläche marschieren. Neben der Stahltür entdeckt man einen kleinen Kasten, den man mit dem Schlüssel öffnen kann. Darin befindet sich eine Signalpistole, die auf gar wundersame Weise mit unserer gefundenen Rakete kompatibel ist. Zurück auf der Kommandobrücke, demontiert man das kleine Metallrad, das an der demolierten Tür befestigt ist. Zu diesem Zweck benötigt man allerdings den bereits erwähnten „Engländer". Beim Versuch, den Torpedoraum zu betreten, muß man feststellen, daß das elektronische Sicherungssystem ausgefallen ist und somit keine Möglichkeit besteht, die Schleuse per Hand zu öffnen. Nähere Informationen zu dieser Problematik erhält man bei Driscoll: Zuständig für das Sicherungssystem ist ein Schaltkasten an der rechten Wand, den man zuerst mit der Axt gewaltsam öffnen muß. Ein Blick genügt, um das entstandene Chaos zu überblicken: Bei dem nun folgenden Puzzle muß eine durchgehende Verbindung von oben nach unten für jede Kabel-Farbe (grün, orange, lila) zustandekommen. Nichts leichter als das: Verschieben Sie per Mausklick die kleinen Schalterchen, so daß die Leitung nicht unterbrochen wird. Sobald Sie die richtige Kombination herausgefunden haben, verlassen Sie automatisch den Bildschirm und können Ryan nun durch die Schleuse in den Torpedoraum hinuntersteigen lassen. Dort erwartet uns bereits das nächste Fiasko: Der gesamte Raum steht unter Wasser. Ryan kämpft sich bis an die rechte Wand vor, plaziert das Rädchen in dem winzigen Loch (hier hilft nur mühsames Absuchen der Wand) und dreht kurz daran. Schwuppdiwupp verschwindet das Wasser.

Jetzt sieht das Ganze schon sehr viel übersichtlicher aus: Man öffne nunmehr das Torpedoabschußrohr sowie die Öffnung am danebenliegenden Torpedo. Zu guter Letzt muß nur noch Driscoll benachrichtigt werden (natürlich per Walkie-Talkie) und Ryan wird an Bord des Torpedos abgeschossen und natürlich prompt entdeckt.

Die Falklandinseln

Das U-Boot wird mitsamt der Besatzung und dem geretten Ryan zu den Falklandinseln, genauer gesagt zur Basis Edwards transportiert. Die erste Szene zeigt unseren Helden zusammen mit dem Kommandanten Sears bei einem kurzen Briefing. Ein unvermittelt auftauchender Soldat überbringt die Meldung, daß der Bericht über den Film von Miss Molly vorliegt. Dies ist natürlich ein Thema für das Gespräch zwischen den beiden Akteuren. Sears läßt Ryan daraufhin alleine in seinem Büro zurück, und dieser hat nun geradezu ideale Möglichkeiten, um sich hier etwas genauer umzuschauen. Von Interesse ist zum einen die linke Schublade des Schreibtisches, in der sich ein zerrissenes Stück Papier auffinden läßt. Auf dem Tisch selbst liegen eine Identitätskarte und eine Schachtel Zigaretten. Just in diesem Moment trifft Quincy ein und stellt Ryan den Tagesbefehl aus. Dieses Schriftstück händigt man dem Wachposten vor dem Büro aus (Raum vorher verlassen!). Ein plötzlicher Alarm läßt diesen von dannen eilen, und Ryan kann gefahrlos die Filmdose an sich nehmen, die auf dem Schreibtisch lagert. Die rechte Tür führt zu Shaw, dem Funker, der sich bei jedem Konversationsversuch recht einsilbig gibt. Die Identitätskarte hält man kurz über den Dampf des Wasserkessels, und schon löst sich das Foto vom Papier. Verlassen Sie den Raum und laufen Sie

PRISONER OF ICE

KOMPLETTLÖSUNG

den Gang entlang, wobei Sie in jedem Zimmer stets die äußerste rechte Tür öffnen. Auf diese Weise gelangen Sie zum Filmvorführer McLaglen, der unter Stubenarrest steht. Reden Sie mit ihm, zeigen Sie Verständnis und fragen Sie ihn beiläufig, ob er Ihnen nicht den Film vorführen will. Als Gegenleistung bieten Sie ihm das Päckchen Zigaretten an. Schauen Sie sich die kurze Vorstellung an und fragen Sie McLaglen noch ein wenig aus. Anschließend lohnt sich ein scharfer Blick auf das freistehende Buch im Bücherregal an der hinteren Wand. Bei genauerer Betrachtungsweise entdeckt man eine zerstörte Seite mit einem dreistelligen Code. Zusammen mit dem zerrissenen Zettel (den Sie einfach auf diese Seite legen) ergibt dies eine sechsstellige Kombination, die Ihnen gleich behilflich sein wird. Laufen Sie zurück zu Shaws Büro und fragen Sie ihn, ob nicht eine Nachricht für Sie angekommen ist. Wie es der Zufall will, liegt tatsächlich eine verschlüsselte Meldung vor: Ryan soll einen Verräter in der Basis ausfindig machen und zunächst dessen Personalakte einsehen.
Bevor er sich dieser Aufgabe widmen kann, nimmt er das Bild in Sears Büro genau unter die Lupe. Das Bild kann man leicht bewegen, und zum Vorschein kommt ein Tresor, der sich mit Hilfe der Kombination aus dem Buch leicht öffnen läßt. Den darin enthaltenen Schlüssel nebst Stempel nimmt man mit. Werfen Sie nun ein Auge auf den direkt danebenliegenden Schreibtisch in diesem Raum. Fügen Sie das Foto und den Brief zusammen, und versehen Sie das Dokument mit einem Stempel. Voilà - zum Vorschein kommt ein zwar gefälschter, aber täuschend echt aussehender Passierschein. Den brauchen Sie jetzt, um den Wachposten im untersten Stockwerk zu überlisten. Ryan begibt sich zum Aufzug in der Lobby der Basis, drückt auf den roten Knopf und steigt in den Lift. Unten angekommen überreicht er den Passierschein dem Soldaten und darf ungehindert in das Heiligtum der Anlage vordringen.
Ryan sollte sich zunächst mit den Wachposten unterhalten. Anschließend geht er in den Lagerraum (linke Tür der rechten Wand), nimmt die Dose im Regal mit und wirft spaßeshalber einen Blick in die Truhe (nichts für schwache Nerven!). Zurück in der Eingangshalle öffnet er nun die rechte Tür auf der rechten Seite (Zugang zur Praxis von Doktor Trevors). Dort hält er zunächst ein Schwätzchen mit der Krankenschwester Miss Trend und vereinbart einen Termin. Sofort verschwindet die Gute im Nebenraum und wir haben genug Zeit, das Magazin auf einem Tischchen zu begutachten. Der Doktor nimmt sich Zeit für uns, und so betritt Ryan sein Untersuchungszimmer. Dr. Trevors erkundigt sich nach dem Befinden und Ryan klagt über Magenschmerzen. Auf die Frage nach der Ursache hält man ihm die Konservendose unter die Nase, was ihn dazu veranlaßt, im Behandlungszimmer Tabletten zu holen. Diesen kurzen Moment nutzt man, um die Montageanleitung von seinem Schreibtisch zu stibitzen. Der Doc kehrt zurück, Ryan bedankt sich artig und verläßt die Räumlichkeiten. Sollte diese Aktion auf Anhieb nicht klappen, kann man bei Miss Trend beliebig oft einen Termin vereinbaren.
Ryan begibt sich nun zur Tür in der Rückwand. Auf ein zaghaftes Klopfen hin öffnet sich ein kleines Fensterchen, und Waffenmeister Finnlayson meldet sich zu Wort. Mit der Montageanleitung läßt sich der gute Mann besänftigen und gewährt uns Einlaß. Auch mit ihm sollte man kurz reden, ehe man die Zigarette am Tisch nimmt und den Feuerlöscher von der Wand abschraubt. Die Zigarette wirft man in den Papierkorb und verdrückt sich dann ganz schnell in die sogenannte „dunkle Ecke“ am rechten Bildschirmrand (hinter dem Schrank). Dort wartet man ab, bis Finnlayson den brennenden Papierkorb bemerkt und wegen des fehlenden Feuerlöschers das Weite sucht. Auch sein Kamerad im Nebenzimmer (dem Karteiraum) flüchtet Hals über Kopf.
Ryan löscht zunächst den kleinen Brand und untersucht daraufhin den Karteiraum. In einer Schublade finden sich weitere Informationen über einen gewissen Parker. Verläßt man nun den Karteiraum, begegnet man Sears, der Ryan über den grünen Klee lobt und ihn ins Büro mitschleppt. Im Büro folgt nun eine kurze Unterredung, und Ryan wird auf das im Hafen liegende U-Boot H. M. S. Victoria geschickt. Bevor man die Kommandobrücke betreten kann, nimmt man zunächst das Kabel mit, das am Boden liegt. Diese Leitung verbindet man mit der freistehenden Metallstange und hangelt sich auf die rechte Seite des U-Boots hinüber. Ebenfalls am Boden ist eine Truhe eingelassen, die man einfach öffnet und hineinsieht. Das „Stück Eisen“ und das „Metallteil“ nimmt man zunächst und fügt die beiden Utensilien im Inventory zusammen. Daraus entsteht ein erstklassiger Marineschlüssel, den man auf die Kommandobrücke anwendet.
Im Inneren des U-Boots geht man zu den Schlafkojen und blickt in den Schrank. Dort entdeckt man einen Stapel Papiere, die man natürlich mitgehen läßt. Zurück auf der Kommandobrücke gleitet plötzlich ein Prisoner die Leiter herunter. Nun ist Timing gefragt: Drücken Sie auf den winzigen Knopf im rechten Bereich des Bildschirms. Darauf wenden Sie dann Lloyds Schlüssel an, der sich (hoffentlich) im Inventory befindet. Wenn Sie schnell genug reagiert haben, können Sie noch rechtzeitig zur Leiter flitzen und das U-Boot verlassen, ehe es mitsamt dem Prisoner explodiert.
Sobald Ryan in der Basis eintrifft, wird er von einem Wachposten aufgehalten, doch Doktor Trevors rettet ihn aus dieser prekären Situation. Er nimmt ihn mit in seine Praxis und zeigt ihm unter dem Mikroskop eine Blutprobe von Hamsun sowie eine Illustration in einem Buch. Als die Krankenschwester verstört im Türrahmen erscheint, sehen die beiden nach dem Rechten. Quincy liegt am Boden des Behandlungszimmers und wird gerade von einem Prisoner mit Haut und Haaren verschlungen. Ryan zeichnet auf dem Flur automatisch ein Diagramm, wie es im Buch abgebildet ist. Nun darf er sich auf keinen Fall dem Prisoner nähern, sondern geht zurück in Trevors' Büro, nimmt die mikroskopisch kleine Nadel, die auf dem Schreibtisch liegt und begibt sich anschließend in Sears' Büro, das sich eine Etage höher befindet. Die Nadel piekst er in die große Wandkarte, die sich damit bequem bewegen läßt. In einem Versteck, das sich dahinter befindet, entdeckt er einen mysteriösen Stein sowie einen Bericht. Ryan läuft zurück in den Behandlungsraum und wendet im Angesicht des Prisoners den Stein auf sich selbst an - das Ungeheuer ist besiegt! Nun kann er gefahrlos Quincy's Karteikarten nehmen. Nach einer Zwischensequenz landet Ryan in Buenos Aires.

In Buenos Aires

Als er das dortige Museum betritt, werden zwei finstere Gestalten auf ihn aufmerksam. Prompt wird er von einem Mann verfolgt. Im Inneren des Gebäudes redet er mit Diane, die sich als Tochter von Parker herausstellt. Nach einem Gespräch mit Hernandez, der sich hinter dem Tresen befindet, wird Ryan ins Nebenzimmer gebeten, in dem sich einige Herrschaften um Jorge gruppiert haben. Sein Mitarbeiter Miguel erzählt aus dem Buch, für das sich Ryan interessiert. Plötzlich erscheint Ryans Verfolger, bedroht die Anwesenden mit einer Pistole und verlangt eindringlich die begehrte Sonnenscheibe. Als sich der ahnungslose Hernandez einmischt, wird er kaltblütig erschossen. Ein virtuelles Abbild Ryans taucht auf und löst den Attentäter in seine Bestandteile auf. Jorge drängt ihn, möglichst schnell in einem Geheimgang zu verschwinden, ehe die Polizei auftaucht. Zum Abschied gibt er ihm noch eine Seite aus dem Buch mit auf den Weg. Kurze Zeit später tauchen die Gesetzeshüter auf und nehmen Jorge und Miguel mit auf die Wache. Als die Luft wieder rein ist, kriechen Diane und Ryan aus ihrem ungemütlichen Versteck hervor und begeben sich auf die Suche nach der Terrasse. Dies erweist sich als schwieriger, als zunächst angenommen: Nachdem die beiden die Glastür im Hintergrund des Vorraums geöffnet haben, befinden sie sich in einer riesigen

PRISONER OF ICE

KOMPLETTLÖSUNG

Bibliothek. Nun müssen sie einen Weg nach oben finden. Ryan nimmt alles mit, was nicht niet- und nagelfest ist: In unmittelbarer Umgebung entdeckt er einen Stoß Bücher sowie einen Stock. In der dritten Bücherreihe von unten entdeckt man „Ein Buch", das sich bewegen läßt. Damit öffnet man einen weiteren Geheimgang, der ein Stockwerk höher endet. Dort angekommen, baut man den eben gefundenen Blindenstock in die Leiter ein und klettert nochmals eine Etage nach oben. In der dritten Reihe des zweiten Regals von links befinden sich „leere Plätze", die man sich genauer ansehen sollte. Wenn man die Bücher aus dem Stoß in der richtigen, sprich: chronologischen Reihenfolge einsortiert, erscheint eine verborgene Treppe. Demnach muß das Sophokles-Werk nach links, das Shakespeare-Buch in die Mitte und der Goethe-Schmöker nach rechts.

Rigoros drängt sich Ryan anschließend an Diane vor und findet auf der rechten Seite eine Treppe, die nach oben führt. Berührt man die rechte Statue, öffnet sich in der mittleren Säule ein Versteck, das einen Schlüssel enthält. Damit kann man nun ganz leicht die gläserne Terrassentür öffnen und gelangt ins Freie.

Ryan klettert auf den Sockel der Venus-Statue, springt hinüber zur Jupiter-Statue und begutachtet von dort aus die Wurfscheibe des steinernen Diskuswerfers. Als er die Scheibe in Händen hält, erscheinen die Nazis und nehmen die zwei Abenteurer gefangen.

Basis Schloßadler

Die nächste Station ist die Basis Schloßadler, ein Quartier der Nazis. Ryan und Diane landen in Einzelzellen, in direkter Nachbarschaft zu Parker und dem Polarforscher Hamsun. Ryan schnappt sich Löffel, Eßnapf und Becher, die sich auf dem Tisch befinden. Parker versucht verzweifelt, mit seinem Zellennachbarn Ryan ins Gespräch zu kommen. Dieser nimmt den Löffel und kratzt damit vorsichtig an der Wand. Allerdings sollte darauf geachtet werden, daß die Wachen nicht zufällig durch das Fenster an der Tür spionieren. Von Parker erfährt man weitere Details über die Mission. Nach und nach werden Diane, Parker und Hamsun abgeführt. Ryan bekommt hingegen Besuch: Es wird ihm nahegelegt, ein Schriftstück anzufertigen und nach Washington zu schicken. Inhalt: Es geht mir gut, macht Euch keine Sorgen. Genau zehn Minuten hat Ryan dazu Zeit. Diese Frist sollte man auf gar keinen Fall dazu nutzen, auch nur eine Zeile zu Papier zu bringen. Stattdessen schiebt man den Tisch in die Mitte des Raumes, deponiert darauf den Hocker und entkommt durch den Lüftungsschacht in der Decke. Jede andere Tätigkeit hat die unmittelbare Erschießung im „Roten Saal" zur Folge.

Ryan landet nach einer wilden Rutschpartie durch den Schacht in einer unheimlichen Höhle. Der Stalagmit im Hintergrund läßt sich natürlich bewegen und bewirkt, daß sich eine Steinplatte zur Seite schiebt und zwei Gegenstände zum Vorschein kommen. Konkret handelt es sich um zwei Edelsteine, die man auf der rechten Seite der Höhle in die Augen des riesigen Steinschädels einbaut. Der Amethyst gehört in das rechte, der Rubin in das linke Auge. Im unteren Teil des Schädels öffnet sich nun ein Altar, den man betreten kann. Ziel der kurzen Reise ist ein Raum, in dem Dutzende von eingefrorenen Prisoners gelagert werden. Ryan geht nach rechts, nimmt die Lore unter die Lupe und nimmt das Brecheisen mit. Damit stemmt man den Stein heraus, der in der Mitte des Bildschirms von Lava umflossen wird. Sofort füllt die Lava den gesamten Vorraum, und Ryan kann das Brecheisen in die glühende Masse halten. Damit ist es nun ein leichtes, das eingefrorene Rad der Lore aufzutauen und das Gefährt in Richtung der Tür zu schieben. Achtung: An dieser Stelle unbedingt abspeichern! Denn nun taucht ein Prisoners auf, der Ryan angreift. Sobald er die Lore kurz angetippt hat, läuft er SOFORT in Richtung Ausgang, ehe sich der Prisoner in Bewegung setzen kann. Sobald Ryan den nächsten Raum erreicht hat, ist er in Sicherheit. Das Brecheisen wird dort nochmals benötigt, um es zwischen die Flügel des voluminösen Ventilators zu werfen. Somit kann man den Tunnel ohne weiteres betreten. Am Ende des Schachtes kann man eine kurze Zwischensequenz beobachten. Die Gefangenen befinden sich im Maschinenraum und müssen einer Zeremonie beiwohnen. Sobald die Nazis und die Wachposten verschwunden sind, erscheint ein Prisoner. Nun durchbricht Ryan das schützende Gitter, springt die Wand hinunter und wendet die Buchseite auf sich selbst an, was den Tod des Prisoners hervorruft. Anschließend begibt sich Ryan durch das Sonnentor und landet auf einer anderen Ebene. Nun sammelt man alle Gegenstände ein, die man finden kann. Im einzelnen benötigt Ryan: Eine Batterie, einen Kolben, einen Lauf, ein Mittelteil und zwei Stickstoff-Ladungen. Auch die halbe Metallmarke am Fuße des Sonnentors sollte man sich ansehen. Nach Benutzung des Computer-Terminals schaltet man den Scanner an der Rückwand ein, schiebt die Batterie in den Slot und drückt auf den Knopf. Verschieben Sie jetzt den Kolben, den Lauf und das Mittelteil auf den Scanner-Bildschirm. Das Ergebnis ist eine Superwaffe mit der Bezeichnung F. N. D. Damit zerstören Sie den Steinblock auf der linken Seite und entnehmen dem dahinter verborgenen Schrank eine Sonnenscheibe sowie einen Stein. Die Sonnenscheibe wenden Sie beim Sonnentor auf Ryan an, der damit zum vorhergehenden Raum zurückkehrt. Den Prisoner läßt man zur Salzsäule erstarren, indem man die Buchseite auf Ryan bugsiert und die linke Maustaste betätigt. Daraufhin schickt man alle Gefangenen durch das Tor. Zum Schluß betritt Ryan selbst die Zeitschleuse und reist zurück zum Museum nach Buenos Aires. Dort wiederholt sich die bereits miterlebte Szene: Der Attentäter betritt den Raum und erschießt Hernandez. Nun ist ein schneller Zeigefinger gefragt: Sobald der Mauscursor wieder auftaucht, klicken Sie auf die Waffe und zielen damit auf den Mörder Harland.

Das Ende der Prisoners

Nach einer kurzen Sequenz erscheint Ryan im Saal des Zauberers Norackamous und sollte zunächst am Ring in der Wand ziehen. Eine Säule steigt empor, auf deren Relief man den Stein legt. Die nun folgenden acht Symbole ordnet man nach Elementen und Fantasy-Figuren. Bei richtiger Konstellation entdeckt man ein Buch auf der Säule. Legen Sie nun den Stein auf die Einfassung des Wälzers, und schon hält Ryan ein wunderschönes Schwert in Händen. Die zwei auftauchenden, bläulichen Gestalten tötet man jeweils mit einem gezielten Schwerthieb und legt die Waffe anschließend auf das Buch. Das Gitter öffnet sich und Ryan kann hindurchtreten. In der Grotte besteigt er das Boot und treibt langsam zu Sears hinüber, der ebenfalls in einer schwankenden Nußschale steht. Klicken Sie rechtzeitig Sears an und reden Sie mit ihm über die richtigen Themen: Beim ersten Mal unterhält sich Ryan mit ihm über Howard Parker, anschließend über John T. Parker und beim dritten Mal erwähnt er „Die Großen Alten". Nun heißt es schnell sein: Nach der Sequenz, in der Sears Ryan direkt in die Augen blickt, klicken Sie blitzartig auf das Seil neben Ryan. Der Kronleuchter saust nach unten und beendet das Leben des Schurken.

In der nächsten Höhle befinden sich drei Schädel. Mit dem Schwert zerstören Sie den rechten Schädel, woraufhin Sand in die Schlucht rieselt und diese passierbar macht. Ryan steigt kurz auf die Steinplatte am unteren Bildschirmrand und die Tür des überdimensionalen Schädels auf der rechten Seite öffnet sich. Ryan tritt hindurch und steht plötzlich Ober-Nazi Dietrich und dem Magier Narachamous gegenüber. Zuletzt wendet man drei Mal das Schwert auf Ryan an und wirft das Buch auf den mittleren Stein. Speichern Sie ab und genießen Sie die beiden unterschiedlichen Schlußsequenzen mit jeweils überraschendem Ende.

Petra Maueröder

NEUE CD-RUBRIK!

DIE PCG-TOOLBOX

ALLES ÜBER CIVILIZATION



Ab dieser Ausgabe starten wir mit einer neuen, ungewöhnlichen Rubrik innerhalb unserer Tips & Tricks-Seiten. Gehören Sie vielleicht auch zu den Menschen, die seit Monaten oder gar seit Jahren an einem Spiel sitzen, immer neue Strategien ausprobieren und doch nie genug davon kriegen. Haben Sie noch dazu die PC Games mit Cover CD in den Händen? Wenn ja, dann richtet sich diese Rubrik speziell an Sie! Sei es Sim City, Empire, Civilization, Colonization oder Battle Isle - wir werden in den nächsten Monaten jedes einzelne dieser Suchtspiele besprechen und versuchen, Ihnen das richtige Werkzeug in die Hand zu geben, mit dem Sie noch mehr aus Ihrem Lieblingsspielherausholen können.

Wir beginnen mit dem wohl bekanntesten Vertreter des Genres Suchtspiel: Civilization. Das Meisterstück von Sid Meier hält seit Jahren weltweit eine riesige Fangemeinde in seinem Bann. Sowohl von Seiten des Herstellers MicroProse, als auch von Civilization-süchtigen Programmierern kam seit dem Erscheinen des Strategiespiels einiges an Zubehör. Im Verzeichnis CIV_ZUB der PC Games Cover-CD finden Sie alle Utilities, Updates und Editoren, die wir für Civilization finden konnten. Nachfolgend finden Sie eine Auflistung der Programme sowie eine kurze Beschreibung.

Die Civilization-Toolbox

Civilization for Windows V1.20
Datei: CIV120.ZIP
Die Update-Version 1.2 von Civilization behebt einige Probleme und beschleunigt das Spiel auf fast das Doppelte. Kopieren Sie einfach alle Dateien in das Civlilisation Verzeichnis.

Civilization - Frequently Asked Questions
Datei: CIVFAQ.TXT und CIVFAQ1.TXT
Diese englischsprachigen Textdateien bringen dem echten Civilization Freak noch einige Informationen, die er normalerweise wahrscheinlich nie erhalten hätte. Laden Sie die Dateien CIVFAQ.TXT und CIVFAQ1.TXT einfach in einen Texteditor, um sie lesen zu können.

Civilization Editor V1.4
Datei: CIVEDT.ZIP
Mit diesem Programm können Sie eigentlich alles in einem Civilization Savegame verändern. Ob es nun der Schwierigkeitsgrad, das Geld der einzelnen Zivilisationen, die Weltwunder, die Größe des Palastes oder was auch immer ist, dieser Editor schafft einfach alles. Er läuft unter Windows und braucht Windows und die Datei VBRUN200.DLL.

Civilization Map File Decoder
Datei: CIVDEC.ZIP
Dieses Programm wandelt die MAP und PIC Dateien von Civilizaion in ASCII Hex und Windows BMP Dateien um und zurück. Der C-Quelltext und eine C-Bibliothek werden mitgeliefert.

Civilization - Money Editor
Datei: CIVMON.ZIP
Dieses Programm arbeitet nur mit Civilization for Windows und gibt Ihnen die Möglichkeit, sich eine bestimmte Menge Gold zu geben. Es erstellt auch ein Backup des Savegames unter dem Namen „*.BAK".

Civilization Update V4.0
(Datei: CIVV04.ZIP)
Ein Update von Civilization auf die Version 4.0. Das Update sollte als „Basis" durchgeführt werden, wenn von einer Version 3.0 oder niedriger auf V5.0 upgedatet wird.

Civlization Update V5.0
(Datei: CIVV05.ZIP)
Das Civilisation Update V5.0. Kopieren Sie einfach die Datei CIV.EXE in das Civilization Verzeichnis

Civilization Cheat Programm II
(Datei: CC2.ZIP)
Auch mit diesem Programm können Sie viele Werte in den Savegames verändern. Geben Sie den Namen des Savegames als Parameter hinter dem Programmnamen CC2 an oder wählen Sie das Savegame in einem Menü am Anfang.

Civilzation Unit Editor
(Datei: CIVUNI.ZIP)
Mit diesem Programm können Sie alle Einheiten jeder Zivilisation verändern. Ob Sie nur die Art der Einheit oder auch die jetzigen Standort und die Heimatstadt ändern wollen, Ihnen stehen alle Möglichkeiten offen. Sie können sogar ganze Einheiten löschen und neue hinzufügen.

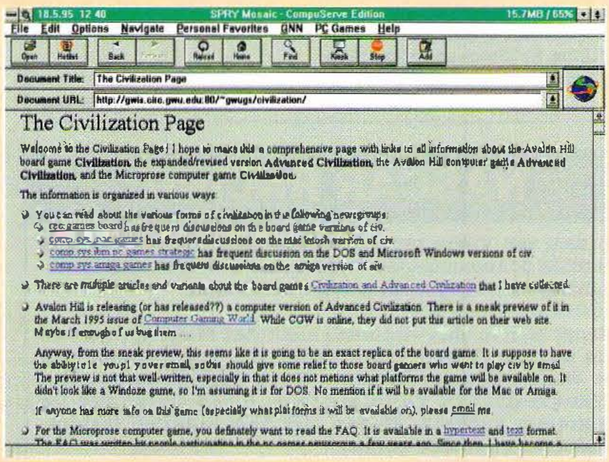
Civilization Sound Update
(Datei: CIV5ND.ZIP)
Dieses Update beseitigt einige Probleme, die Civilization mit der SoundBlaster 16 und einigen Pro Audio Spektrum Karten hatte.

The Civilization Page

Das Internet ist als Tummelplatz für Freaks inzwischen bekannt. Versteht sich von selbst, daß es dort auch einen Enthusiasten gibt, der seine Zeit der Pflege einer eigenen „Civilization"-Webseite widmet.

Unter der Adresse:
http://gwis.circ.gwu.edu:80/˜gwugs/civilization/

findet der Civilization-Freak jede Menge Infos und Querverweise über sein Lieblingsspiel. Außerdem findet er dort auch Hinweise, wie er mit anderen Civilization-Spielern in Kontakt treten kann. Die Seite im World Wide Web ist wirklich einen Besuch wert!



KURZTIPS

NBA LIVE 95

Wenn man genau auf dem Mittelpunkt des Spielfeldes, das heißt auf dem Logo der jeweiligen Heimmannschaft, steht, sollte die Wurftaste ein bis zweimal gedrückt werden und mit nahezu 100%iger Sicherheit gelingt so ein Korbwurf. Mit diesem Trick sollte es möglich werden, auch größere Rückstände problemlos auszugleichen.

Peter Opzondek

ZEPPELIN

Man beginnt ein neues Spiel und tankt den Zeppelin auf. Dadurch verringert sich der Geldbestand von 2.000.000 auf 1.923.200 Mark (Benzin und Wasserstoff). An dieser Stelle speichert man nun das Spiel unter einem beliebigen Namen ab und beendet es. Nun ruft man einen beliebigen Hex-Editor auf und läßt diesen nach der Zahl „1923200" suchen (Wichtig! Die gesuchte Zahl immer ohne Punkte eingeben!). Hat er die Zahl gefunden, so kann diese nach Lust und Laune verändert werden. Damit müßten alle Geldsorgen vorbei sein. Das gleiche Verfahren kann übrigens auch bei der Passagierzahl und der Geschwindigkeit der Zeppeline angewandt werden.

Robert Maissner

THEME PARK

Mit diesem kleinen Trick läßt sich die Laune der Parkbesucher auf das Maximum anheben. Dazu geht man wie folgt vor: Wenn das „Statusgesicht" schlechte Laune anzeigt (rote oder orangene Farbe), drückt man „O" und schließt somit den Park. Nun beobachtet man in den Statusmonitor und wartet, bis kein Besucher mehr im Park weilt. Jetzt drückt man erneut die „O"-Taste und öffnet den Park wieder. Betrachtet man nun die Farbe des Statusgesichtes stellt sich heraus, daß dieses hellgelb und die Laune der Besucher Spitze ist. Diese kleine Schummelei ist besonders dann von Vorteil, wenn man seinen Park verkaufen möchte und der Preis auf der Versteigerung aufgrund der Besucherlaune sehr gering ist.

X-WING

Wenn während einer Mission die Tasten „CTRL" und „ESC" gedrückt werden, erscheint eine kleines Menü, in dem sich folgendes einstellen läßt:
1. Unendlich Munition
2. Keine Kollisionsabfrage mehr
3. Unverwundbarkeit

Christian Jüttner

NASCAR RACING

Bei dem von Virgin programmierten Spiel NASCAR gibt es ein nicht dokumentiertes Feature, mit dem man sein Rennfahrzeug selbst lackieren und gestalten kann.
Mit C:\NASCAR\PAINTKIT.EXE
gelangt man in ein Paintbrush ähnliches Malprogramm, wo man mit den Farben, Schriftzügen und Sponsoraufklebern der Wägen hantieren kann. Nach Fertigstellung der Eigenkreationen kann mittels „Swap Cars" der im Programm aktuelle Wagen mit dem eigenen (select-Option) ausgetauscht werden.

J. Pisl

RAILROAD TYCOON/DELUXE

Im Regional Display einfach mehrmals „SHIFT und F4" drücken. Danach das Detail Display wechseln, und siehe da, auf einmal hat man viel mehr Geld. Dieser Trick läßt sich beliebig oft wiederholen.

Maximilian Schwarz

ANSTOSS

Mit einem Editor (muß kein HEX-Editor sein) lädt man einen Spielstand „*.ans", von dem einem der exakte Guthaben-Wert bekannt ist. Am besten notiert man sich den Stand, der im Finanzlage-Menü steht. Nun sucht man im Editor nach dem abgeschriebenen Wert in der „*.ans"-Datei und kann diesen dann beliebig verändern. Zur Sicherheit sollte man sich den Spielstand aber auf jeden Fall vor dem Editieren kopieren, um so eventuelle Schäden zu vermeiden. Wichtig ist noch, daß nur die Zahlen vor dem Punkt gelten. Die sechs Nullen hinter dem Punkt sollten nicht verändert werden.

Dalibor Malic

PIPE DREAM

Hier die Levelcodes für das im Microsoft Entertainment Pack enthaltene Spiel Pipe Dream:

Level	Paßwort	Level	Paßwort
5	PLAM	21	SPOO
9	ZAMI	25	BORK
13	POOM	29	TARR
17	DINK	31	FOOZ

Ab Level 31 werden die Sets wiederholt, nun aber mit höherem Schwierigkeitsgrad.

Dennis Klar

BATTLE ISLE 2 SCENERY CD

Die Levelcodes für den Ein-Spieler-Modus:

Level	Paßwort	Level	Paßwort
Die Höhlen-Insel	Holleko	Die Dokumente	Dronnox
Der Brückenkopf	Brocken	Dorag und Dengh	Durdero
Die Schlacht im Gefet	Amgefin	Die Holner-Insel	Holinin
Der Hafen im Süden	Hasenol	Hallwa wird frei	Walhaki
Worb in Sicht	Woringa	General Denghs Rück	Sefluxa
Wer rettet Brit?	Britigi	Das Industriegebiet	Indusol
Der Gegenschlag	Gegago	Die Verfolgung	Wedoflik
Der Ansturm	Anturox	Drag	Gradofe

Alexander Bloßfeld

FORMULA ONE GRANDPRIX

Wenn auf dem Bildschirm die Meldung „Race won by ..." erscheint, wechselt man so schnell wie nur möglich in die Boxengasse (vorher Return drücken). Dort warten, bis die Meldung „Race Over" erscheint, und schon findet man sich auf dem ersten Platz wieder.

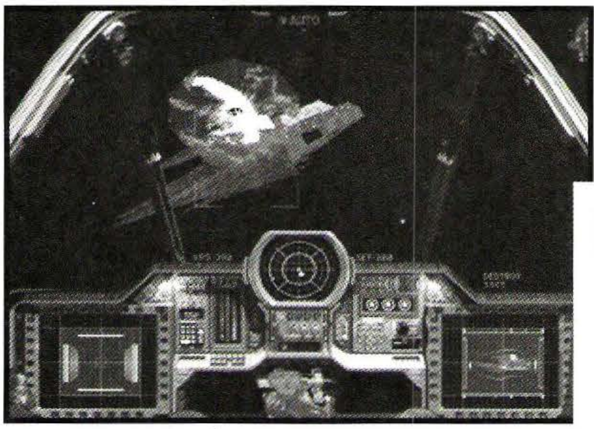
Dirk Klauk

Karstadt Charts CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...Monat
1	neu	Wing Commander 3	Origin/Electronic Arts	1.
2	neu	NBA Live 95	Electronic Arts	1.
3	neu	Bioforge	Origin/Electronic Arts	1.
4	neu	US Navy Fighter	Electronic Arts	1.
5	neu	X-Wing	LucasArts/Softgold	1.
6	neu	Panzer General	Mindscape	1.
7	neu	King`s Quest 7	Sierra/Bomico	1.
8	neu	Descent	Interplay/Bomico	1.
9	neu	Cyberia	Interplay/Bomico	1.
10	neu	Alone in the Dark 3	Infogrames	1.
11	neu	Lost Eden	Cryo/Virgin	1.
12	neu	Whacky Wheels	Apogee	1.
13	neu	Psycho Pinball	Codemasters	1.
14	neu	Alone in the Dark 1 + 2	Infogrames	1.
15	neu	Wings of Glory	Electronic Arts	1.
16	neu	X-Com: Terror from the Deep	Sierra/Bomico	1.
17	neu	Nascar Racing	Papyrus/Virgin	1.
18	neu	Frontier: 1st Encounters	Gametek	1.
19	neu	International Tennis Open	Philips/Virgin	1.
20	neu	Aces of the Deep	Sierra/Bomico	1.

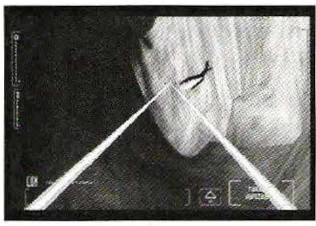
Karstadt Charts Floppy

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...Monat
1	neu	Hugo	ITE	1.
2	neu	Bund. Manager Hattrick	Software 2000	1.
3	neu	Hanse - Die Expedition	Ascon	1.
4	neu	Panzer General	Mindscape	1.
5	neu	Die Siedler	Blue Byte	1.
6	neu	SimCity 2000	Maxis/Bomico	1.
7	neu	Aladdin	Virgin	1.
8	neu	Descent	Interplay/Bomico	1.
9	neu	Master of Magic	MicroProse	1.
10	neu	X-Com	MicroProse	1.
11	neu	Okano Classic 3	diverse	1.
12	neu	The Lion King	Virgin	1.
13	neu	Outpost	Sierra/Bomico	1.
14	neu	Lemmings 3	Psygnosis	1.
15	neu	Int. Tennis Open	Philips/Virgin	1.
16	neu	Sternenschweif	Attic	1.
17	neu	Nascar Racing	Papyrus/Virgin	1.
18	neu	Aces of the Deep	Sierra/Bomico	1.
19	neu	Ran Trainer	Greenwood	1.
20	neu	Psycho Pinball	Codemasters	1.



1

Viele werden sich bestimmt wundern, warum die Charts nun wieder anders aussehen als beim letzten Mal. Der Grund? Erstens gibt es mittlerweile wirklich keinen Grund mehr, zwischen CD-ROM und Diskette zu trennen, und zweitens sind diese Charts die Auswertung der zahlreichen Postkarten und Anrufe, die uns in den letzten vier Wochen erreicht haben.



2



3

LESERCHARTS MS-DOS/CD-ROM

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller	im...
1	1	Wing Commander 3	Electronic Arts	6. Monat
2	3	Cyberia	Interplay/Bomico	5. Monat
3	30	Rebel Assault	LucasArts/Softgold	3. Monat
4	4	Descent	Interplay/Bomico	2. Monat
5	neu	Dark Forces	LucasArts/Softgold	1. Monat
6	7	Alone in the Dark 3	Infogrames	2. Monat
7	6	Theme Park	Bullfrog/Electronic Arts	6. Monat
8	24	Panzer General	Mindscape	2. Monat
9	18	Colonization	MicroProse	7. Monat
10	8	Bund. Manager Hattrick	Software 2000	2. Monat
11	5	Little Big Adventure	Electronic Arts	4. Monat
12	14	Die Höhlenwelt	Software 2000	2. Monat
13	neu	Bioforge	Origin/Electronic Arts	1. Monat
14	27	Aladdin	Virgin	2. Monat
15	16	Lollypop	Rainbow Arts	2. Monat
16	26	Magic Carpet	Bullfrog/Electronic Arts	6. Monat
17	20	Fifa Soccer	Electronic Arts	4. Monat
18	2	Das Schwarze Auge 2	Attic	4. Monat
19	19	Sam & Max	LucasArts/Softgold	7. Monat
20	18	Colonization	MicroProse	7. Monat
21	17	Wing Armada	Origin/Electronic Arts	4. Monat
22	24	Die Siedler	Blue Byte	6. Monat
23	29	Nascar Racing	Papyrus/Virgin	3. Monat
24	23	Aces of the Deep	Sierra/Bomico	3. Monat
25	9	Cycle Mania	Warner Interactive	2. Monat
26	12	Anstoß	Ascon	2. Monat
27	15	Legend of Kyrandia 3	Westwood/Virgin	4. Monat
28	21	Ecstatica	Psygnosis	4. Monat
29	25	King`s Quest 7	Sierra/Bomico	3. Monat
30	28	Cool Spot	Virgin	3. Monat

RANKING

Die Computerbranche wächst schon seit Jahren so schnell und unaufhaltsam wie keine andere auf der Welt. Das bedeutet gleichzeitig, daß stetig neue User, unter denen sich natürlich auch potentielle Spieler befinden, hinzukommen. Gerade diesen Einsteigern möchten wir mit unserer Bestenliste entgegenkommen, damit sie die Spiele, die Monat für Monat in PC Games vorgestellt und getestet werden, leichter einordnen und den Markt besser beurteilen können. Aber auch für Veteranen ist diese neue Rubrik sicherlich interessant, lassen sich doch aufschlußreiche Vergleiche anstellen.

Die besten Spiele im Überblick

Arcade-Action

Action, wie man sie normalerweise nur am Spielautomaten findet, bietet Rebel Assault, dicht gefolgt von Cyberia und Creature Shock. Neueinsteiger: Super Street Fighter 2 Turbo!

Platz	Spiel	Wertung
1.	Rebel Assault	91%
2.	Cyberia	90%
3.	Creature Shock	90%
4.	Psycho Pinball	87%
5.	Pinball Fantasies	86%
6.	Silverball	85%
7.	Prototype	84%
8.	Jurassic Park	82%
9.	MegaRace	82%
10.	SSF2 Turbo	82%

3D-Action

Führungswechsel! Dark Forces setzte sich im Handumdrehen vor die beiden bisherigen Spitzenreiter Descent und Magic Carpet. Luke Skywalker sorgt einfach für mehr Stimmung!

Platz	Spiel	Wertung
1.	Dark Forces	94%
2.	Descent	92%
3.	Magic Carpet	92%
4.	System Shock	90%
5.	XXXX	90%
6.	XXXX 2	85%
7.	Shadow Caster	82%
8.	Terminator Rampage	80%
9.	The Hidden Below	69%
10.	Operation Bodycount	18%

Rollenspiele

Obwohl sich bei diesem Thema die Geister scheiden: der Favorit der Redaktion ist Ultima 8: Pagan! Durch die spannungsgeladene Story ist es unserer Meinung nach Klassenprimus.

Platz	Spiel	Wertung
1.	Ultima 8 - Pagan	94%
2.	Ultima Underworld 2	93%
3.	Ultima 7 - Serpent Isle	92%
4.	Lands of Lore	88%
5.	DSA 2	86%
6.	Menzoberranzan	85%
7.	Might & Magic 4	84%
8.	Dark Sun - Shattered Lands	84%
9.	The Elder Scrolls	82%
10.	Wizardry 7	81%

Adventures

Star Trek: The Next Generation und Prisoner of Ice verdrängen aufgrund moderneren Outfits die beiden älteren Abenteuerspiele Dragonsphere und Beneath a Steel Sky.

Platz	Spiel	Wertung
1.	Day of the Tentacle	92%
2.	Sam & Max	91%
3.	Indiana Jones 4	90%
4.	Woodruff & The Schnibble	89%
5.	King`s Quest 7	88%
6.	Discworld	87%
7.	Simon the Sorcerer	86%
8.	Gabriel Knight	86%
9.	Star Trek: TNG	85%
10.	Prisoner of Ice	85%

Jump & Run

Alle Referenzspiele kommen in diesem Genre von Virgin Interactive: Angefangen bei Cool Spot, über Der König der Löwen bis hin zum alles überbietenden Aladdin.

Platz	Spiel	Wertung
1.	Aladdin	89%
2.	Cool Spot	84%
3.	Der König der Löwen	79%
4.	Flashback	77%
5.	Fury of the Furries	78%
6.	Gods	78%
7.	Prehistoric 2	78%
8.	Zool	76%
9.	James Pond 2	74%
10.	Soccer Kid	70%

Der Bewertungskasten



Flugsimulationen

Flight Unlimited nimmt bequem hinter Dawn Patrol platz. Aufgrund der auf Dauer nicht gerade packenden Missionen bleibt dem perfekten Spiel eine bessere Wertung verwehrt.

Platz	Spiel	Wertung
1.	Strike Commander	94%
2.	TFX	92%
3.	Dawn Patrol	90%
4.	Flight Unlimited	88%
5.	Falcon 3.0	87%
6.	Pacific Strike	87%
7.	Comanche	85%
8.	F15 Strike Eagle 3	85%
9.	Aces of the Pacific	84%
10.	1942 - PAW	82%

Strategiespiele

Sir-Tech ist immer für einen Hammer gut. Lediglich die beiden Sid Meier-Kultspiele Colonization und Civilization können mehr an den Bildschirm fesseln als Jagged Alliance.

Platz	Spiel	Wertung
1.	Colonization	93%
2.	Civilization	90%
3.	Jagged Alliance	90%
4.	Battle Isle 2	90%
5.	Dune 2	86%
6.	Transport Tycoon	86%
7.	Warcraft	86%
8.	X-COM	86%
9.	Lemmings 3	85%
10.	UFO	85%

Simulationen

Wer ist der wahre Hattrick? Diese Frage läßt sich einwandfrei klären: beide! Aufgrund von SVGA-Grafik und der Spieloberfläche erringt Hattrick den zweiten Platz!

Platz	Spiel	Wertung
1.	SimCity 2000	93%
2.	Hattrick	91%
3.	BMH	91%
4.	Anstoß	89%
5.	Biing!	87%
6.	Anstoß - World Cup	87%
7.	Theme Park	86%
8.	Oldtimer	85%
9.	Mad News	84%
10.	Die Siedler	82%

Sportspiele

Gleich zwei Neuzugänge in diesem Monat. Action Soccer setzt sich knapp, aber bestimmt vor FIFA Soccer, und Virtual Pool ist das beste Billardspiel in der Rangliste.

Platz	Spiel	Wertung
1.	NBA Live	93%
2.	Action Soccer	91%
3.	FIFA Soccer	91%
4.	Lothar Super Soccer	90%
5.	Links 386pro	89%
6.	Virtual Pool	89%
7.	NHL Hockey 95	88%
8.	Hardball 4	87%
9.	PGA Tour Golf	86%
10.	Empire Soccer	85%

Rennspiele

Auch wenn viele Nascar in den Himmel loben: F1GP spielt sich einfach am besten. Hohe Spielbarkeit gepaart mit toller Grafik bietet hingegen Indy Car Racing von Papyrus.

Platz	Spiel	Wertung
1.	Indy Car Racing	89%
2.	Formula One Grand Prix	87%
3.	Super Karts	84%
4.	Nascar Racing	80%
5.	Car & Driver	78%
6.	Stone Racers	76%
7.	Lotus - Ultimate	70%
8.	Rally	69%
9.	Grand Prix Unlimited	65%
10.	Power Drive	47%

Weltraumspiele

Wing Commander 3 stellt alles in den Schatten. Die Filmsequenzen der Referenzklasse werden bald nebensächlich, die Grafik im Spiel und das Gameplay stehen im Vordergrund.

Platz	Spiel	Wertung
1.	Wing Commander 3	96%
2.	Privateer	92%
3.	X-Wing	90%
4.	Inferno	90%
5.	Tie Fighter	85%
6.	Star Crusader	82%
7.	Frontier: Elite 2	81%
8.	Wing Commander 2	81%
9.	Wing Commander Armada	75%
10.	Starlord	70%

Wenn Sie PC Games schon seit mehreren Monaten lesen, werden Sie sehr schnell feststellen, daß wir einige Spiele herabgewertet haben. Das liegt schlicht und ergreifend am Zahn der Zeit. In Zukunft werden wir jedes Jahr im April die Wertungen den neuen Standards anpassen.

KLEINANZEIGEN

MARKET PLACE

BIETE HARDWARE

Verk. 386DX40 CPU + Mainb. + Coprozessor - Trident 9000 DM 100,-, Tel. 06783/7271

Biete 386SX25, 540 MB HD, 4 MB RAM, 3,5", SVGA-Monitor, Gamecard, Software, ca. DM 1.000,-, Anruf ab 15 Uhr, Tel. 03571/415205

Guterhaltener 24-Nadel-Farbdrucker, Preis nach Vereinbarung, Tel. 030/9220879

386DX, 25 MHz, Coprozessor, 260 HDD, 4 MB RAM, Lw. 3,5", Lw. 5,25", Soundk., Tastatur, VGA-Monitor, VB DM 1.200,-, Tel. 07151/65570

DX2/80 mit 4 MB, CD-ROM, 2x130 MB Festplatte, 16 Bit-Soundk., 1 MB Grafikk. Mon.14 Zoll, Tast., Maus, Boxen und Software für DM 2.500,-, Tel. 03765/20345

Verkaufe 14" SVGA-Monitor (Belinea) für DM 250,-, Verkaufe Original Creative Labs Waveblaster DM 200,-, Tel. 03464/571007

Verkaufe 8 x 256 KB Simms je DM 8,-, zusammen DM 55,-, Tel. 07162/6447

SoundBlaster Pro. Single Speed CD-ROM, OS2/Warp CD + Bonuspack für DM 100,-, Tel. 04633/284

Amiga 500 m. Monitor, 1,5 MB RAM, Diskettenbox, GS 2000, Zeitungen, Codes, Ordner, 2 Joypads, Maus + Unterlage VB DM 550,-, Tel. 02171/42248

486DX33, 420 MB, 8 MB RAM, CD-ROM, SB Pro4, Monitor, Scan., Drucker, VB DM 3.000,-, Tel. 039452/86975

486 DX2-50, 4 MB RAM, 128 KB Cache, 120 MB HD, Vesakompat. S3-Chip, 3,5 Floppy, VB DM 1.100,-, Tel. 04321/84326

386DX40/4 MB RAM, SVGA Monitor 14" + 2 Lw., 25 Sp. CD ROM, SB PRO, Tintenstrahldrucker, Tastatur, Maus, Joystick, Dos 6.2, Win 3.11, Ami PRO + über 100 Disk mit Progr. für DM 3.000,-, Tel. 0261/17641

BIETE SOFTWARE

Alt aber schön! X-Wing DM 40,-, Privateer DM 40,-, Inca DM 40,-, Pacific Air War Gold DM 50,-, Wild Blue Yonder DM 40,-, Tel. 05731/29365 Frank

Verk.: Armored Fist CD DM 60,-, 200 Corel Layouts CD DM 15,-, VIVA CDs für Erwachs. Prog. + Gif je DM 20,-, Tel. 02208/6437

Red Baron + Railroad Tycoon CD-ROM DM 59,-, Markus Pausenberger, Kurt Schumacher Str. 22, 94469 Deggendorf

Verkaufe PC-Originalsoftware Discworld für DM 45,- und NBA Live 95 für DM 55,-, Thomas Gläser, Gardeusener Str. 17, 38162 Schandelah

PC Programme auf Disk/CD-ROM. Liste gratis anfordern T. Panyrek, Postfach 9, A 1153 Wien

Verk. Sam & Max DM 55,-, F. Pharkas DM 50,-, OMF DM 40,-, Journeyman DM 40,-, LSL6 DM 50,-, LSL1 VGA DM 30,-, Aladdin DM 35,-, Hurra Dt. DM 35,-, Tel. 03493/41905

Das Amt CD DM VB 55,-, Battle Isle 2 Scenario CD m. Netzwerk CD VB DM 40,-, Tel. 02595/9272

Verk. Under a Killing Moon & Dragon Lore je DM 50,-, Megarace DM 30,-, Alone i. t. Dark DM 20,- u. a. Tel. 03571/72902

Verkaufe + tausche Earthsiege CD DM 75,- gegen Pacific Strike Tel. 05141/81368

Ver.: CD-ROMs Anstoß, Mantis, Burntime, Hidden Below, J. Park, Night Owl 6-10 Preise unter Tel. 06644/1864

Suche auf CD: NHL Hockey, Magic Carpet, System Shock, Creature Shock, NBA 95 auch Tausch, Tel. 0821/562142

3,5": Sam & Max DM 50,-, Robocod 2 o. Mad TV DM 35,-, CD-ROM: Battle Isle 2 DM 50,-, Zusatzmis. DM 40,-, zusammen DM 80,-, Tel. 037367/2362

Disk-Spiele: Lands of Lore/Star Trek 1 je DM 25,-, Beholder 1/Faerghail/Ultima 6 je DM 15,-, Tel. 09493/2358

Verk.: WC3-Special Edition. Angebote unter Tel. 08223/3377 nach Jürgen fragen!

Verkaufe Inferno DM 60,-, Aces of the Deep DSK DM 90,-, Woodruff ATSOA DM 110,-, Tel. 04741/1447 Andi ab 16 Uhr

Verkaufe o. tausche Transport Tycoon CD DM 65,-, Day of the Tentacle HD DM 45,-, Tel. 0351/8013244

Verkaufe BMH oh. Anleitung für nur DM 25,-, Tel. 02156/6187, verkaufe auch noch andere Spiele zwischen DM 10,- und DM 30,-

Verkaufe Descent DA DM 60,-, Tel. 02502/6530

Verk.: Links 386 Pro Golf Simul. inkl. 15 zusätzl. Courses für DM 299,-, Tel. 030/6544517 ab 17 Uhr

Stop! Verk. Or. Under a K. Moon (neu) DM 45,-, Pacific S. DM 30,-, Waxworks DM 20,-, AV8B DM 20,-, Strike C. DM 30,-, Pro Tennis DM 20,-, Tel. 02129/50909

Tausche: RAN Trainer, Empire de Luxe, WC3, Armored Fist, Wings of Glory, Rüsselsheim, Shadow Caster, WC de Luxe, Tel. 04155/6524

Sucht ihr auch immer billigste Spiele für PC 3,5" oder CD-ROM? Ich besorge euch fast jedes Spiel zu einem günstigen Preis. Schreibt eure Spielwünsche an Florian Löflath, Ringstr. 5, 87463 Probstried. Ich rufe euch dann an und mache euch ein Angebot. Für schriftl. Antworten RP beilegen. Nur Originale!

Verk. Simon the Sorcerer, SimCity + Lemmings je DM 50,-, Tel. 08122/1763 Peter

Suche: Indy 4, verk.: Master Blaster, Maniac, Helicopter Mission. Verhandlungspreis, Anrufer ab 19 Uhr, Tel. 07425/6376

Verkaufe oder tausche Spiele auch gegen Anlagenbausteine. Ruft an, es lohnt sich, Tel. 0671/43481

System Shock, Dreamweb CD gegen BMH3, NBA Live oder Dark Forces, Karsten verlangen, Tel. 033433/57468

Verkaufe Rebel Assault komplett CD-ROM für DM 60,- + Wrestlemania & European Rampage je DM 20,-, Tel. 02064/38805

HL 14-18, SM, Jonathan, FIFA, Comanche, Larry 6, PQ1, 3, 4, Oldtimer, 1990, Indy 3 u. 4, Paket DM 300,-, Tel. 06523/247 Uwe

Tausche Creature Shock DV gegen Rebel Assault DV und F1 GP oder anderes, Jan Kleinsorge, Sonnenstr. 2, 59955 Winterberg 4

Verk. Orig. 3,5": Theme Park und System Shock (beide in DV) für je DM 40,-, Tel. 0511/562763

Verk./tausche PC-Spiele: Anstoß, Anstoß World Cup, RAN Trainer, Quicken, World Cup Year 94, PC3 (Zool, Lotus, N. Mansells), BMH, OS2, Star Office 1,0, DM 40,- bis DM 60,-, Tel.-Fax 0561/407676 ganztags

Verk., kaufe u. tausche PC-Software. Habe immer neueste Software. Sendet eure Listen an Florian Löflath, Ringstr. 5, 87463 Probstried. Meine Liste erhaltet ihr geg. RP (Briefmarke). Nur Originale!

Verk. o. tausche: Hanse DM 20,-, Strip P., Larry 5 inkl. Perf. Gen. DM 30,-, suche Anleit. v. Flugsim. 5 für DM 20,-, Tel. 04503/75423

SUCHE SOFTWARE

Hi! Ich suche Turbo Pascal oder C++, biete dagegen einige Spiele z. B. System Shock, Siedler, UFO uvm., Mario Werner, Friedrich List Str. 10, 01445 Radebeul

Suche Dragonsphere (CD-ROM) u. Jetstrike (incl. Dragon Strike Mission Disk). Biete andere Spiele, Tel. 089/1297480

Suche guterhaltenes Lost Eden + Bioforge, biete fast neue Spiele: Under a Killing Moon + Cyberia oder Preis n. Vb. Tel. 07152/52849

Suche dringend (PC) Indy Car Paintkit inkl. 500 Indykurse für DM 20,- bis DM 25,-! Von 14 - 18 Uhr, Tel. 05921/34946 Gabriel

Suche Goblins 1 (nur Orig.) Angebote bitte an: Jürgen Hoppe, Schweiggerstr. 20, 90478 Nürnberg

SONSTIGES

M-E-M-O BBS "Switzerland" +41-1-4610581. Über 2 Gigabyte Online. "24 Stunden online"

Top Nebenverdienst am PC durch Versandarbeit, J.-P. Galle, Königsberger Weg 2, 59510 Lippetal

Topeinkommen für jedermann mit PC. Kostenlos Infos anfordern bei: Uli Böhm, Waldstr. 10, 97318 Kitzingen

Verkaufe Komplettlösungen zu den meisten Spielen der letzten 4 Jahre. Info: Tel. 07529/6518 ab 17 Uhr

Nebenverdienst! Einstieg sofort, Info DM 3,- in Briefmarken, W. Wegner, C.-v.-Ossietzky-Str. 1, 18507 Grimmen

Nebenverdienst mit dem PC, Info geg. frank. Rückumschlag! D. Hovbor, Kommerer Str. 243, 53881 Euskirchen

Top Nebenverdienst mit dem PC! Kostenlose Info: Carsten Weis, Layout und Druckservice, Schulstr. 31, 66594 Runkel-Steeden, Tel./Fax. 06482/1324

Hilfe! Suche dringend jemanden, der sich mit der Programmierung von Viren in QBasic auskennt!! Mario Werner, Friedrich-List-Str. 10, 01445 Radebeul

Top Nebenverdienst mit dem PC! 100% legal + gewinnversprechend. Info gegen DM 1,- in Bfm. bei F. Stolle, Wellinghofer Str. 164, 44263 Dortmund

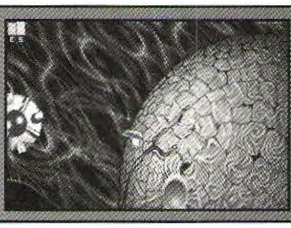
Coupon Kleinanzeigen

Die Teilnahmebedingungen für den Kleinanzeigenteil sind denkbar einfach: Sie müssen nur den Coupon ausschneiden, Ihren Text eintragen und dem Brief DM 5,- in bar oder als Scheck beilegen. Leider müssen wir davon absehen, Verlosungs- oder Verschenkaktionen (der 100., der mir DM 10,- schickt, bekommt eine Diskette) zu veröffentlichen. Solche Anzeigen werden nicht abgedruckt und aus Aufwandsgründen auch nicht zurückgeschickt. Sorry, aber Neppgeschäfte dieser Art können wir nicht unterstützen.

Computec Verlag • Redaktion PC Games
Kennwort: Kleinanzeigen
Isarstr. 32-34 • 90451 Nürnberg

Den Coupon für Ihre private Kleinanzeige finden Sie auf **Seite 62**

1.

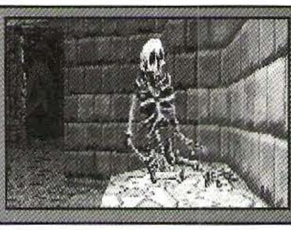


Stardust

Asteroids wie in den guten alten Zeiten! Optisch und akustisch wurde der Klassiker ein wenig aufgepeppt und erscheint nun im neuen Glanz. Das voll spielbare Demo kann für einige Stunden begeistern.

Unsere Wertung: 55%

2.

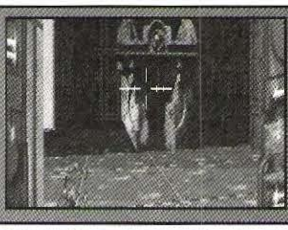


Zueste

Ein 3D-Actionspiel aus Deutschland, so etwas sieht man selten! Dieses voll spielbare Demo ist allerdings nur ein „Vorabdemo", d. h. man kann ein wenig herumlaufen, Monster und Gegenstände fehlen aber noch.

Unsere Wertung: neu

3.



Skaphand

Noch ein 3D-Actionspiel, diesmal aber schon komplett mit Gegnern und Gegenständen. Kämpfen Sie gegen Roboter und retten Sie einmal mehr die Welt vor dem drohenden Untergang. Ebenfalls voll spielbar.

Unsere Wertung: neu

4.



Der Meister

Ein Fußballmanager der anderen Art. Hier muß man sehr viel taktischer zu Werke gehen und kann die Finanzen getrost beiseiteschieben. Dieses voll spielbare Demo bietet gute Unterhaltung für mehrere Stunden.

Unsere Wertung: neu

5.



Battle Drome

Mechwarrior 2 läßt weiter auf sich warten, doch zum Glück gibt es ja einige Alternativen. So zum Beispiel Dynamix' Version der flotten Roboterprügelei. Das voll spielbare Demo bietet allerdings nur den Ein-Spieler-Modus.

Unsere Wertung: 68%

Hot-line

Alle Demos zusammen für nur DM14,95 (ohne Coverdisk)

für Bestellungen und Reklamationen Telefon: 09 11/ 30 68 68

PC Games

Demoservice

Absender:

Name, Vorname

Telefon

Straße, Hausnummer

PLZ,Ort

Je 3,5" HD-Diskette DM 4,-; besteht ein Demo aus mehreren Disketten, so kostet jede Zusatzdiskette DM 2,50. Zum Gesamtpreis kommen noch DM 3,- für Verpackung und Versand hinzu. (Ausland: Barzahlung +DM 10,- Porto)

1. ❐ Stardust	1 Disk	(DM 4,-)
2. ❐ Queste	1 Disk	(DM 4,-)
3. ❐ Skaphand	1 Disk	(DM 4,-)
4. ❐ Der Meister	1 Disk	(DM 4.-)
5. ❐ Battle Drome	1 Disk	(DM 4,-)

Wollen Sie ab sofort Nachnahmegebühren von DM 7,- bei jeder Sendung sparen? Ja, dann senden Sie jetzt diesen Coupon mit ausgefüllter Einzugsermächtigung an uns zurück.

Zahlungsweise:

❐ Bankeinzug
Rechnung buchen Sie bitte von meinen Konto ab
Konto:
BLZ:
Bank:
❐ Gegen Nachnahme (+ DM 7,- Nachnahmegebühr)
❐ Scheck, Bargeld liegt bei

Datum Rechtsverb. Unterschrift

Senden Sie diesen Coupon an:

ASTAT MEDIA GmbH

PC-Demo/Sharewareservice

Am Steinacher Kreuz 22

90427 Nürnberg

Achtung: Für **Bestellungen aus Österreich** gilt die nachfolgende Adresse.
CS-Softwareversand / Oberlaaer Str. 16 / 1100 Wien / Tel.: 0222/8174439

Daedalus Encounter

Glanz und Glitter

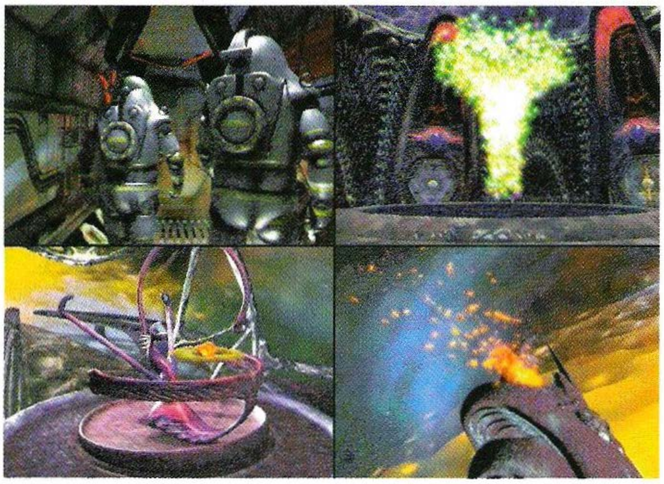
Mit The Daedalus Encounter veröffentlicht Entwickler Mechadeus das seit langem angekündigte Nachfolgeprodukt zu Critical Path, einem interaktiven Multimedia-Adventure, das zwar schön anzuschauen, aber kaum spielbar war...

Wir schreiben das Jahr 2135 - die letzten Tage des Ersten Interstellaren Krieges. Casey O'Bannon, Kanonier auf dem Abfangjäger TAS Talon, Pilotin Lt. Ariel "Ari" Matheson und Copilot Zack Smith fliegen Patrouille im Phalanx Prime Sektor. Plötzlich taucht aus dem Nichts eine Schwadron Vakkar Fighter auf und eine Schlacht auf Leben und Tod beginnt. Trotz aller Bemühungen gelingt es nicht, die Gegner abzuschütteln, die die Talon unentwegt unter Dauerbeschuß nehmen. Die Notfallkapseln sind die letzte Rettung. Aus dem Augenwinkel sieht Casey ein metallenes Objekt, das sich mit rasender Geschwindigkeit nähert... dann nur noch Dunkelheit.

Lebendes Altmetall

Erst zwei Monate später erlangt Casey das Bewußtsein wieder. Der Krieg ist vorüber, die Vakkar besiegt. Zu seinem Entsetzen stellt Casey fest, daß sein Körper nicht mehr existiert. Lediglich sein Gehirn hat den Unfall überlebt und wurde in ein Lebenserhaltungssystem implantiert. Ari und Zack haben Casey aus dem Labor "befreit", damit er ihnen bei ihrer neuen Beschäftigung, dem Bergen von Wracks, helfen kann. Caseys Gehirn wurde hierzu in die Steuersysteme des Transporters Artemis eingeklinkt. Der neue Körper ist allerdings nicht mehr als ein Flickwerk aus Kabeln, Pumpen und Klemmen. So unangenehm die Situation auch sein mag, sie hat durchaus ihre Vorteile. So steht Casey beispielsweise in direkter Verbindung mit Weltraumsonden, die von der Artemis aus gesteuert werden. The Daedalus Encounter ist trotz seiner pompösen Erscheinung und allen Vorschußlorbeeren ein enttäuschendes Spiel. Gleich zu Beginn gibt es eine Szene, in der Casey angewiesen wird, die Luke eines Wracks zu sprengen. Hierzu erhält er die Anweisung, seinen Laserstrahl auf einen Knopf zu richten. Dieser Knopf ist auch bei hochauflösenden Monitoren kaum auszumachen, und falls er nicht pixelgenau anvisiert wird, explodiert das Wrack, und das Spiel darf wieder neu begonnen werden. Save-Games sind nur an bestimmten Stellen möglich, wodurch man gezwungen wird, sich dieselben Szenen bis zum Sankt Nimmerleinstag anzusehen. Zwischendurch gibt es dann auch noch das ebenso unnötige wie obligatorische, spielzeitverlängernde Labyrinth.
Positiv sollte vermerkt werden, daß Tia Carrere in der Rolle von Ari eine solide und überzeugende schauspielerische Leistung liefert.

Markus Krichel



Hier sehen Sie verschiedene Szenen aus Daedalus Encounter. Mechadeus hat in puncto Grafik ganze Arbeit geleistet.



Eines der vielen Monster, die auf Casey und sein Team warten.



Das Intro ist eine Freude für Auge und Ohr: atmosphärisch vorbildlich.

Statement



The Daedalus Encounter ist eines der Spiele, die einfach zu früh veröffentlicht wurden. Was von der Story und der Präsentation her ein unterhaltsames Spiel hätte sein können, entpuppt sich als frustrierendes Erlebnis.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 4 MB	General Midi
CD 1800 MB	Audio

REQUIRED
486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 16 MB RAM, TripleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

Grafik	88%
Sound	82%
Handling	50%
Spielspaß	51%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Mechadeus
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

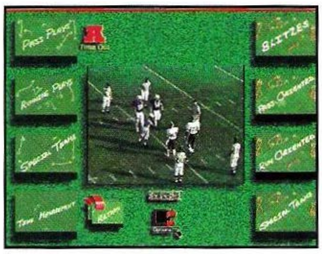
Live Action Football

Kamera! Action!

Rauhe Typen, harte Schläge. So kennt man American Football. Accolade packt dieses Thema nun einmal von einer anderen Seite an.

Football einmal anders: anstatt selbst Hand an den Joystick bzw. an die Tastatur zu legen, um Field Goals und Touch Downs zu erzielen, wird dies bei Live Action Football vom Computer übernommen. Unter Windows legt man per Mausklick die Strategie für den nächsten Spielzug fest und darf anschließend anhand einer kurzen AVI-Videosequenz „live" mitverfolgen, wie sich diese Taktik auswirkt. Das ist schon ein bißchen wenig Interaktivität - zumal ein Regelwerk auch bei diesem Spiel schmerzlich vermißt wird. Wie soll ich eine Taktik festlegen, wenn ich nicht einmal die Grundzüge dieser Sportart kenne. Folglich: nur Fans werden sich vielleicht von diesem sportlichen Strategiespiel angezogen fühlen. Außerdem stehen lediglich zwei Allstar-Teams mit bunt zusammengewürfelten NFL-Profis zur Auswahl. Dem Taktiker fehlen hier einfach Mannschaften wie die San Francisco 49ers oder die Denver Broncos. Ein grafisch eher sprödes Programm für Football-Experten, das bereits nach kurzem Gebrauch seine einschläfernde Wirkung nicht verfehlt. Nur Fans, sollten einen Blick riskieren.

Petra Maueröder ■



Die Videos sind qualitativ recht ansprechend, aber auf Dauer öde!



In diesem üppigen Menü legen Sie die Marschroute Ihres Teams fest.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 1 MB	General Midi
CD 620 MB	Audio

REQUIRED
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Keine Multiplayer-Option

RANKING

Sport/Strategie

Grafik	60%
Sound	25%
Handling	70%
Spielspaß	29%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Accolade
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	sehr gut

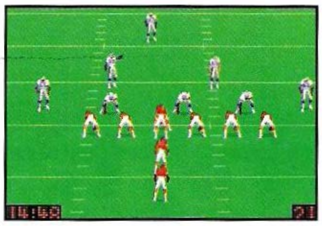
Unnecessary Roughness ´95

Auszeit

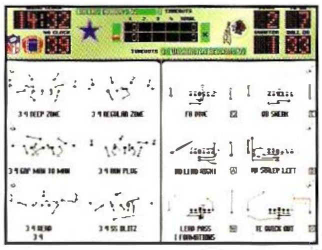
Selbst für den elitären Club derjenigen, die sich hierzulande eine Footballsimulation zulegen, sind die Neuheiten der 95er-Ausgabe in der Tat „unnecessary".

Wer die 94er Version schon sein eigen nennt, wird über die Neuerungen in der 95er Ausgabe enttäuscht sein - sie sind nämlich kaum vorhanden: Spieler-Updates der Saison 94, die Integration der neuen, aber in Deutschland immer noch völlig unbekannten NFL-Regeln, hübsche SVGA-Grafiken im 3D-Look und Al Michaels' (einer der bekanntesten amerikanischen Sportkommentatoren) Bemerkungen per Sprachausgabe mögen für ganz Hartgesottene ein Grund zum Zugreifen sein. Anmerken muß man jedoch, daß nur wenige Football-Simulationen auf dem Markt erhältlich sind, und daher Unnecessary Roughness `95 zur echten „Alternative" wird. Achtung: Für Regelunkundige, Einsteiger und Gelegenheits-Spieler ist Unnecessary Roughness `95 völlig ungeeignet, da dem Handbuch keine Einführung in diese durch und durch amerikanische Sportart beiliegt - sogar ein Regelwerk fehlt völlig!

Petra Maueröder ■



Eine typische Formation. Als Quarterback braucht man ein gutes Auge.



Bevor es auf's Spielfeld geht, muß man der Mannschaft einen Spielzug eintrichtern.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 8 MB	General Midi
CD 132 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Keine Multiplayer-Option

RANKING

Football-Simulation

Grafik	70%
Sound	55%
Handling	60%
Spielspaß	62%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Accolade
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	ausreichend



Vor dem eigentlichen Flug wählt man sich aus einem Buch die Maschine aus, die einem am meisten zusagt.

Flight Unlimited

Höhenrausch

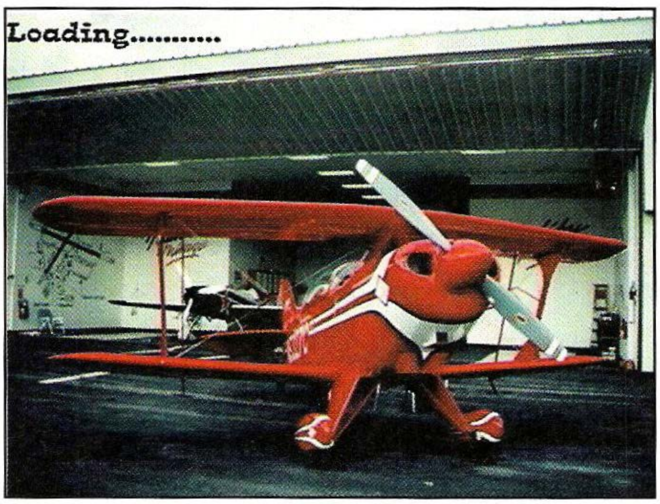
Bei Flugsimulationen hat die Zeit der Polygonwüsten nun ein Ende. Mit Flight Unlimited setzt nämlich ein Überflieger in unseren CD-ROM-Laufwerken zur Landung an, der durch seine beinahe fotorealistischen Grafiken ein virtuelles Flugerlebnis ermöglichen will.

Vielleicht haben Sie noch nie von einer Softwarefirma namens Looking Glass gehört. Das wäre auch nicht weiter verwunderlich, denn Looking Glass entstand erst im Jahre 1992 aus einem Zusammenschluß von Blue Sky Productions und Lerner Research. Und bisher blieb die in Cambridge Massachusetts ansässige Programmiertruppe weitgehend im Hintergrund - obwohl sie erheblichen Anteil an wichtigen Entwicklungen auf dem Spielesektor hat. Der Kunstflieger Chuck Yeager´s Advanced Flight Trainer geht ebenso auf ihr Konto wie John Madden Football `93. Auch bei der Entwicklung der Origin-Produkte Ultima Underworld und System Shock mischte Looking Glass kräftig mit. Inzwischen haben sich die Designer aus New England einen Ruf als 3D-Spezialisten erworben und ihr Mitarbeiterteam auf mehr als 40 Personen aufgestockt.

Mit Flight Unlimited wagen die Leute von Looking Glass nun endgültig den Schritt ins Rampenlicht, und die Chancen stehen gut, daß sie mit diesem Flugsimulator einen großen Coup landen. Flight Unlimited unterscheidet sich nämlich in vielerlei Hinsicht von den bisher auf dem Markt befindlichen Flugsimulatoren und dürfte damit auch eine neue Käuferschicht ansprechen.

The Pure Joy of Flying

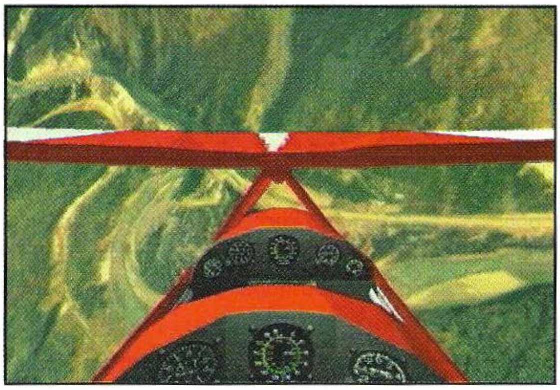
Flight Unlimited ist eine „friedliche" Flugsimulation. In diesem Programm geht es nicht darum, sich schweißtreibende

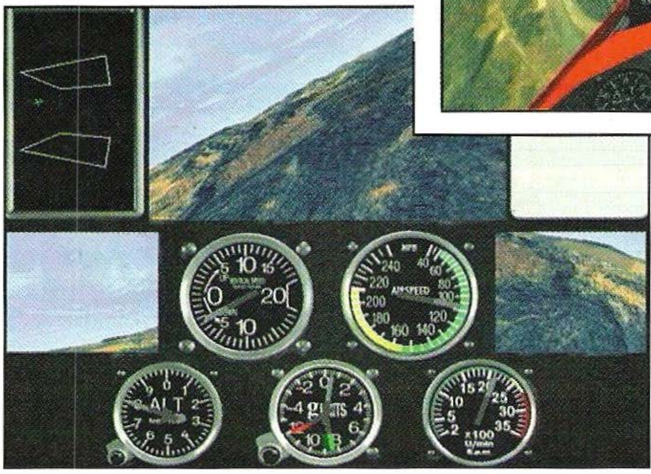


Selbst das Laden eines Flugkurses ist bei Flight Unlimited ein optischer Genuß! Gestochen scharfe Fotos von blitzenden Maschinen erfreuen das Auge.

Dogfights mit einer aggressiven Gegnerschar zu liefern, sondern einzig und allein um die reine Freude am Fliegen. Und damit das für den Spieler auf die Dauer nicht langweilig wird, haben sich die Designer bemüht, ein möglichst realitätsnahes Programm auf die Beine zu stellen, das - einen leistungsstarken Rechner und evtl. einen VR-Helm vorausgesetzt - beim Anwender „echte" Fluggefühle aufkommen läßt.
Um ein solches Vorhaben zu verwirklichen, ist es notwendig, zwei Gesichtspunkten ganz besondere Aufmerksamkeit zu schenken: Zum einen darf die Grafik des Terrains nicht lediglich aus einer Ansammlung grob hingeklotzter, verschiedenfarbiger Polygone bestehen, sondern sollte stattdessen den Eindruck vermitteln, daß man sich über eine reale Landschaft hinwegbewegt. Zum anderen gilt es, die Regeln der Aerodynamik und das Flugverhalten der gebotenen Maschinen korrekt umzusetzen, um auch diejenigen zufriedenzustellen, die vom Fliegen wirklich ein bißchen Ahnung haben.
Looking Glass hat anscheinend beiden genannten Aspekten viel Aufmerksamkeit geschenkt...

In Flight Unlimited gibt es mehrere verschiedene Cockpit-Ansichten, aus denen man wählen kann. Das Beste: auch ein stufenloser Rundumblick ist möglich!





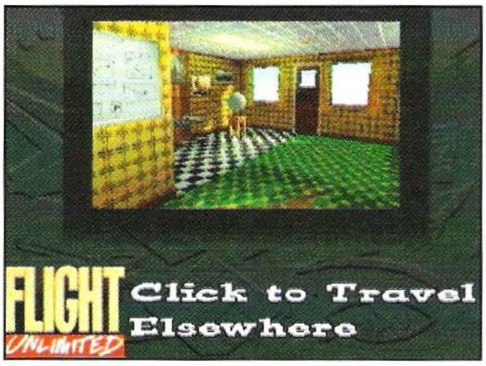
Im virtuellen Cockpit bekommt man neben der wundervoll gerenderten Bodendarstellung auch die Armaturen zu Gesicht, die die Auswirkungen Ihrer Flugmanöver haarklein widerspiegeln.

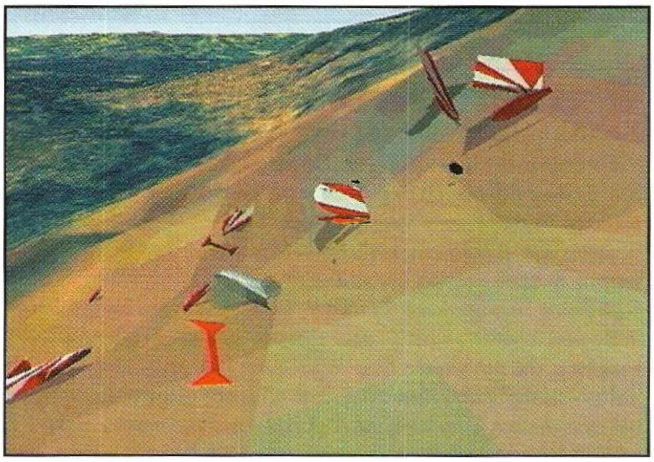
Augen- und Ohrenschmaus

Wer Flight Unlimited zum ersten Mal startet, dem wird vor allen anderen Neuerungen zunächst einmal die überwältigende Bodendarstellung auffallen. Looking Glass bediente sich hier nämlich nicht der weitverbreiteten Polygon-Methode, sondern verwendete digitalisierte Luftaufnahmen. Auf diese Weise entsteht ein fast schon photorealistischer Effekt, der dem Spieler erstmals richtig den Eindruck vermitteln kann, wirklichen Boden unter dem Fahrwerk zu haben. Doch damit nicht genug, der Himmel erscheint ebenfalls in wirklichkeitsnahem Gewand: neben erstaunlich echt wirkenden Wolkenformationen wird der Pilot sogar mit frappierenden Licht-Schatten-Effekten und Re-

Alles unter einem Dach

Wenn Sie Flight Unlimited starten, gelangen Sie zunächst in einen Raum des Flughafengebäudes, die sogenannte „Fixed Base of Operation". Dort stehen Ihnen alle Optionen zur Konfiguration des Spiels offen. Sie können in diesem „virtuellen Büro" nicht nur Ihren bevorzugten Flugzeugtypen wählen, sondern sich auch zum Flugunterricht oder zu Kunstflugübungen anmelden. Außerdem dürfen Sie über den Globus den Flughafen auswählen, von dem aus Sie Ihre Rundflüge starten wollen. In der uns vorliegenden Version von Flight Unlimited waren nur amerikanische Stützpunkte anwählbar, europäische Szenarien sind jedoch in Planung.





Der Pilot dieses Flugzeugs hätte vor dem ersten selbständigen Trip vielleicht noch die eine oder andere Flugstunde absolvieren sollen. Auch die Crashs wurden in Flight Unlimited eindrucksvoll in Szene gesetzt.

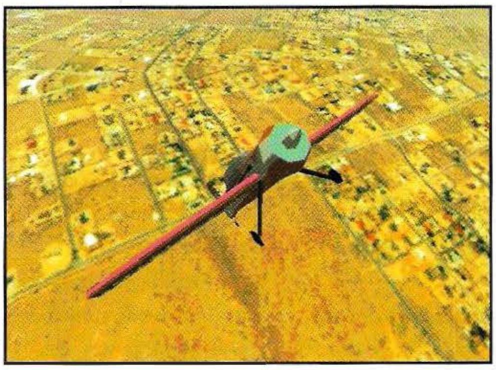
Wieder ein Fall für die High-Tech-Elite...

Man ist es ja bei spektakulären neuen Programmen schon fast gewohnt, daß sie horrende Anforderungen an die Hardware stellen. Flight Unlimited bildet hier keine Ausnahme. Dafür sorgen schon die aufwendig digitalisierten Bodenansichten. Schaltet man alle Details (Licht-Schatten-Effekte, Wolken, hohe Auflösung bei der Bodendarstellung) ein, ist ein 486DX2/66 schon sichtlich überfordert - deutliches Ruckeln sorgt hier bei komplexeren Flugmanövern binnen kürzester Zeit dafür, daß man die Kontrolle über sein Flugzeug verliert. Wer alle Vorzüge von Flight Unlimited voll genießen will, sollte demnach über einen Pentium 100 mit reichlich RAM und einer flotten Grafikkarte verfügen. Im folgenden sagen wir Ihnen, wie Flight Unlimited mit welcher Konfiguration am besten läuft.

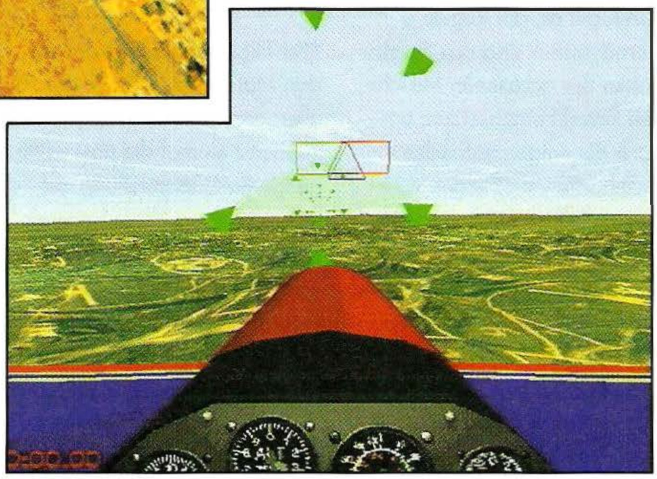
	Wolkendarstellung:	Lichtreflexe:	Bodendarstellung:
486DX50 mit 8 MB RAM	aus	aus	niedrige Auflösung
486DX2/66 mit 8 MB RAM	aus	aus	mittlere Auflösung
Pentium 60 mit 8 MB RAM	ein	ein	mittlere Auflösung
Pentium 100 mit 16 MB RAM	ein	ein	hohe Auflösung



Aus einer Karte wählt man den Flugplatz, von dem aus man starten möchte.



Das Zeitalter der Polygonklötze ist nun endgültig vorüber: Schaltet man auf die Außenansicht um, erkennt man, daß neben der fast photorealistischen Bodendarstellung auch die Flugzeuge sehr detailliert umgesetzt wurden. Ein Augenschmaus sondergleichen!



Bei Kunstflugübungen gilt es, die imaginären Markierungsringe in der Luft der Reihe nach zu durchfliegen (rechts).

flektionen des Sonnenlichts verwöhnt.
Auch in Sachen Geräuschkulisse war man auf größtmöglichen Realismus bedacht: Schwindelfreie Soundtechniker begleiteten mit Mikrophonen Kunstflieger auf ihren Touren und zeichneten die Motorengeräusche auf, die die Maschinen bei den abenteuerlichsten Stunts von sich gaben. Wenn Sie also mit Ihrem Flugzeug einen Sturzflug wagen, können Sie die Auswirkungen von Schwerkraft und Luftwiderstand auch in akustischer Form originalgetreu wahrnehmen!

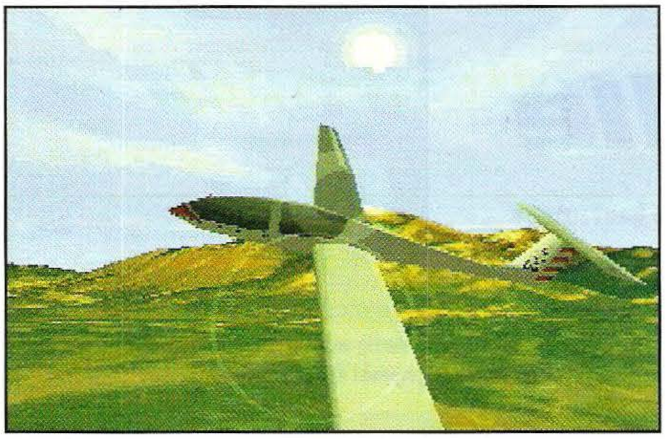
Physikalischer Realismus

Dafür, daß beim Flugverhalten der integrierten Maschinen alles seine Richtigkeit hat, bürgt schon Seamus Blackley, der Leiter des Flight Unlimited-Projekts bei Looking Glass. Dieser verfügt nämlich über das nötige physikalische Hintergrundwissen und ist selbst ausgebildeter Pilot. Besonderen Wert legte er darauf, „die Mathematik richtig hinzubekommen", aus der sich alles weitere ergibt.
Trotz grafischer und physikalischer Wirklichkeitsnähe will Flight Unlimited kein Programm ausschließlich für Flugspezialisten sein - im Vordergrund steht vielmehr der Spaß, die Freude am Fliegen. Aus diesem Grund verzichtete man auf hypergenaue Steuerungsfunktionen, wie sie beispielsweise Microsofts Flugsi-

Statement



Zweifellos bildet Flight Unlimited einen weiteren Meilenstein in der Entwicklung der Flugsimulationen. Es fragt sich nur, ob es dem Gros der potentiellen Spieler reicht, mit einem Sport- oder Segelflugzeug über gut digitalisierte Landschaften hinwegzuschweben und von Zeit zu Zeit ein Kunstflugtraining zu absolvieren. Es muß ja keineswegs immer kriegerisch in Flugsimulationen zugehen, aber eine wie auch immer geartete Handlung, die sich wie ein roter Faden durch das ganze Programm zieht, hätte Flight Unlimited sicher noch erheblich aufgewertet. In seiner momentanen Form kann der Looking Glass-Flugsimulator wahrscheinlich nur hartgesottene Flugprofis oder High-Tech-Fetischisten mit VR-Helm auf lange Sicht vor den Bildschirm fesseln. Für MS-Flight-Fans aber ein absolutes Muß!



Beim Segelflugzeug Grob wird es besonders spürbar, wie sehr sich Looking Glass um die korrekte Umsetzung der Aerodynamik bemühte.

mulator 5.0 bietet. So kann der Spieler unter ausschließlicher Verwendung des Joysticks Flugmanöver vollführen und muß keine Litaneien an Tastaturbelegungen auswendiglernen, um mit dem Programm adäquat umgehen zu können.

Virtual Airport

Erfreulich an Flight Unlimited ist, daß Sie sich nicht lange mit irgendwelchen Voreinstellungen herumschlagen müssen und sich eigentlich sofort nach der Auswahl eines der sechs Flugzeuge in die Lüfte erheben können. Falls Sie ein „Aero-Greenhorn" sind, haben Sie jedoch die Möglichkeit, am Flugunterricht teilzunehmen, in dem Sie ein Lehrer in den ersten Flugstunden per Sprachausgabe mit nützlichen Tips versorgt. Die Waghalsigen unter Ihnen werden am Kunstflugtraining ihren Spaß haben. Dort gilt es, vorgegebene und zunehmend knifflige Figuren nachzufliegen. Markierungsringe in der Luft sorgen hier dafür, daß man überprüfen kann, wie erfolgreich man die Übungsstrecke absolviert hat. Selbstverständlich bietet Flight Unlimited neben einer Vielzahl weiterer Optionen auch verschiedene Kameraperspektiven, aus denen man den Flugverlauf beobachten kann. Neben den üblichen starren Blickwinkeln hat man im Cockpit sogar die Möglichkeit, sich stufenlos in alle Richtungen umzuschauen, was natürlich der Benutzung von VR-Equipment entgegenkommt.

Herbert Aichinger ■

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 22 MB	General Midi
CD 326 MB	Audio

REQUIRED
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Flugsimulation

Grafik	93%
Sound	85%
Handling	87%
Spielspaß	88%

Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Looking Glass
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	befriedigend

Macchiavelli - the Prince

Prinzenrolle

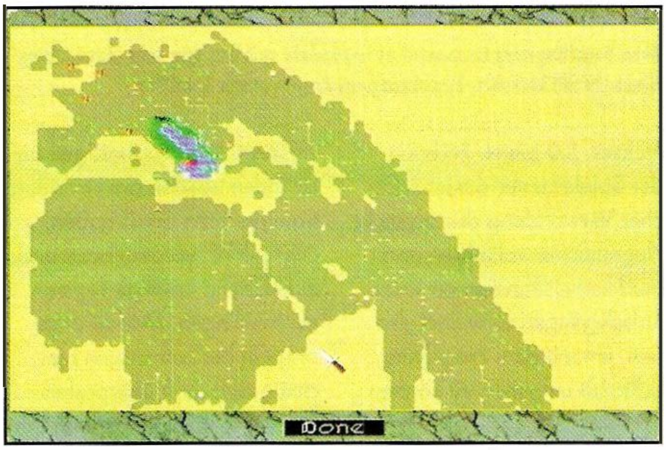
Einst hatte Vendig in der Weltpolitik eine Bedeutung, die heutzutage am ehesten noch Städten wie Washington D.C., Moskau oder Tokio zugesprochen werden kann. In Venedig wurde Weltpolitik gemacht, und Sie sind jetzt am rechten Ort zur rechten Zeit.



Venedig war zur damaligen Zeit Dreh- und Angelpunkt der Weltpolitik.

So hat man es gern. Da stirbt der reiche Erbonkel und hinterläßt alles den werten Schwestern. Der alleinige Neffe bekommt „lediglich" einen Brief, in dem ihm Onkel Niccolo eine Karte der bekannten Welt und ein paar Handelsschiffe hinterläßt. Wie sollte es anders sein, Sie übernehmen natürlich nicht die Rolle der reich bedachten Frauen, sondern die des „sinnvoll" beschenkten Neffen , der sich Macht und Reichtum erst mühsam erkämpfen muß.
Angelpunkt dieser Wirtschaftssimulation ist das alte Venedig. Zu Beginn Ihrer Karriere werden erst einmal Forschungsschiffe und kleine Reitergruppen losgeschickt, die die handelsbereiten Städte der näheren Umgebung finden sollen. Natürlich machen die drei (Computer-)Gegner genau das gleiche. Nach einiger Zeit kennen Sie dann einige Städte und können beginnen, mit neu gekauften Handelsschiffen Handelsrouten zu etablieren, beispielsweise Rum von Venedig nach Afrika und Diamanten von Afrika nach Venedig. Diese Routen können bis zu vier verschiedene Stationen haben, so daß von ausgefuchsten Routenplanern viel gefordert wird, bis das Transportnetz wirtschaftlich ist. Die Zahl der Artikel wurde dabei in einem vertretbaren Rahmen von ungefähr 20 Stück gehalten. Zur Freude aller Freunde des Genres kann man eine Gesamtübersicht aufrufen, in der man erkennt, was für jedes einzelne Gut in einem bestimmten Hafen gezahlt wird. So wurde der berüchtigten Zettelwirtschaft bei Wirtschaftssimulationen Einhalt geboten. Wenn nach einiger Zeit endlich etwas mehr Geld auf dem Konto ist, kann man beginnen, Kardinäle oder Ratsmitglieder „einzukaufen", um bei einem „Unfall" oder natürlichem Tod des Papstes oder einer Neuwahl des Dogen erfolgreich mitreden zu dürfen. Im weiteren Verlauf des Spieles können dann auch Söldner angeheuert werden, die aufmüpfigen Piraten, Städten und Mitstreitern zeigen, wie der Hase läuft.

Lars Geiger ■



Die Übersichtskarte verschafft dem Spieler den nötigen Überblick, damit die Waren auch immer an die richtige Adresse bzw. Stadt geliefert werden.

Statement



Die grafische Oberfläche hat HDI von dem erst kürzlich erschienenen Hammer of the Gods übernommen. Wenigstens kopierten sie hier nicht, denn Hammer of the Gods stammt auch aus ihrer Feder. Insgesamt gesehen kann Prince auf lange Zeit motivieren und bietet ein wenig mehr als der schon genannte Vorgänger. Für Wirtschaftler eine lohnende Investition!



Perfekte Bildschirmeinteilung: rechts oben befindet sich die Landkarte, darunter einige Funktionen und an der linken Seite die verfügbaren Waren.

SPECS & TECS

VGA	SVGA	●
● Tastatur	AdLib	●
● Maus	SoundBlaster	●
Joystick	Roland	
HD 8 MB	General Midi	
CD 30 MB	Audio	

REQUIRED
386, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
bis zu vier Spieler gleichzeitig

RANKING

Strategie

Grafik	72%
Sound	68%
Handling	90%
Spielspaß	71%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	HDI
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	mangelhaft

Virtual Pool

Achter-Aufnah



Billardfreunde hatten in der Vergangenheit keine großen Alternativen, um ihrem liebsten Hobby auch am PC zu frönen. Jimmy White`s Whirlwind Snooker und Archer McLean`s Pool waren die einzigen wirklich reizvollen Simulationen dieser „Feierabendsportart".



Der letzte Ball: wer die Neun versenkt, hat gewonnen.

Interplay hat wieder einmal die Zeichen der Zeit erkannt und entschloß sich daher vor knapp einem Jahr, eine Billard-Simulation zu entwickeln, die sowohl den Gelegenheitsspieler als auch den Profi anspricht. Virtual Pool ist das Ergebnis der monatelangen Bemühungen, und man kann sagen, es hat sich gelohnt. Mit diesem Produkt setzt Interplay neue Maßstäbe!

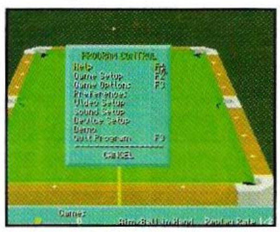
Multimedia macht`s möglich

Das Programm unterteilt sich in zwei Abschnitte. Entweder versucht man sich an spektakulären Trickshots oder man tritt in einem Turnier gegen einen menschlichen oder computersimulierten Mitspieler an. Egal für welche Spielart man sich entscheidet, man wird als blutiger Anfänger von Virtual Pool nicht im Stich gelassen. Ganz im Gegenteil: über sowohl qualitativ als auch quantitativ ausgezeichnete Videosequenzen wird man in die hohe Kunst des Poolspielens eingewiesen und bekommt zusätzlich eine Unmenge an Trickshots vorgeführt, die man auf Tastendruck anschließend selbst ausprobieren kann.
Doch Trickshot ist natürlich nicht jedermanns Sache, und so erscheint das eigentliche Poolspiel sehr viel wichtiger. Hier liegt auch gleichzeitig die Stärke von Virtual Pool. Man kann sich zwischen vier verschiedenen Spielvarianten entscheiden, wobei man jedoch anmerken muß, daß streng nach amerikanischen Regeln gespielt wird. Neben den zahlreichen Computergegnern (der Computer berechnet wie beim Schach gleich mehrere Stöße im voraus) kann man auch gegen einen menschlichen Mitspieler antreten. Dies geschieht über Nullmodem, Modem oder gleichzeitig an einem Rechner.
Das Spiel selbst verfügt über eine intuitive Bedienung. Mit der Maus wird der Sichtwinkel verändert, die linke Maustaste ist für das Zoomen zuständig. Darüber hinaus gibt es einige Tasten, die für das Stoßen, Anschneiden, Verlegen des Spielballs und die Veränderung der Queuehaltung zuständig sind.
Besonders für Anfänger interessant: auf Tastendruck lassen sich Hilfslinien einblenden, die den Verlauf aller relevanten Kugeln darstellen. Auch hier kann man eine ganze Menge lernen. Die Hilfslinien zeigen zum Beispiel deutlich, was passiert, wenn man den Spielball an der rechten Seite anschneidet...
Grafisch macht Virtual Pool auf dem ersten Blick keinen überwältigenden Eindruck. Auf Dauer weiß man aber zu schätzen, daß der Tisch und die Umgebung nur aus Polygonen besteht: das Spiel ist wahnsinnig schnell, und man kann jeden Gedanken in Sekundenschnelle ausführen. Einziges Manko auf technischer Seite: der Sound! Zwar wird das typische Klicken der Kugeln originalgetreu wiedergegeben, jedoch hapert es gewaltig an ansprechender musikalischer Untermalung. Spätestens nach zwei Minuten dreht man entnervt die Lautstärke herunter!

Oliver Menne ■

Auflösung

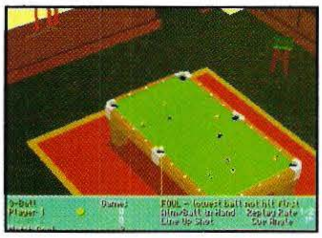
Virtual Pool unterstützt verschiedene Auflösungen. Die richtige Grafikkarte vorausgesetzt, ist sogar eine Darstellung von 1024x786 Bildpunkten möglich. In der Regel wird man sich jedoch mit der üblichen SVGA-Norm 640x480 zufriedengeben. Dann bleibt das Spiel auch auf 486ern angenehm schnell und der Tisch bzw. die Kugeln wirken nicht so pixelig wie im ebenfalls möglichen VGA-Modus.





me

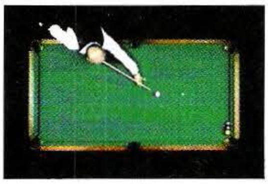


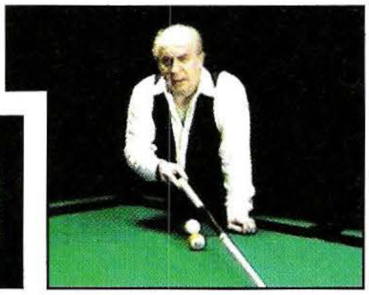


Die Hilfslinien geben Aufschluß über den Verlauf der Kugeln (oben); der Tisch läßt sich aus jeder erdenklichen Perspektive betrachten (links).

Video-Trainer

Der integrierte Video-Trainer zeigt dem Spieler nicht nur wie man in weniger als 90 Sekunden alle Kugeln versenken kann, er präsentiert sich auch als Virtuose in Bezug auf Trickshots. Über 50 spektakuläre Kombinationen werden von einem echten Crack vorgeführt. Darüber hinaus werden zuvor die Bahnen der angespielten Kugeln skizziert, so daß man sich - zusammen mit den griffigen Kommentaren des Video-Trainers - ein genaues Bild von der Szene machen kann.





Statement



Archer McLean`s Pool war seinerzeit eine packende und realistische Billardsimulation, doch war es zum größten Teil so umständlich zu bedienen, daß sich nur eingefleischte Fans die Mühe machten, tiefer in das Spiel einzutauchen. Das ist nun vorbei. Virtual Pool verfügt über eine intuitive Bedienung, ansprechende Grafik und kann deshalb auch dauerhaft motivieren. Referenzklasse!

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 4 MB	General Midi
CD 436 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
2 Spieler über Modem, Nullmodem

RANKING

Sportsimulation

Grafik	84%
Sound	73%
Handling	93%
Spielspaß	89%

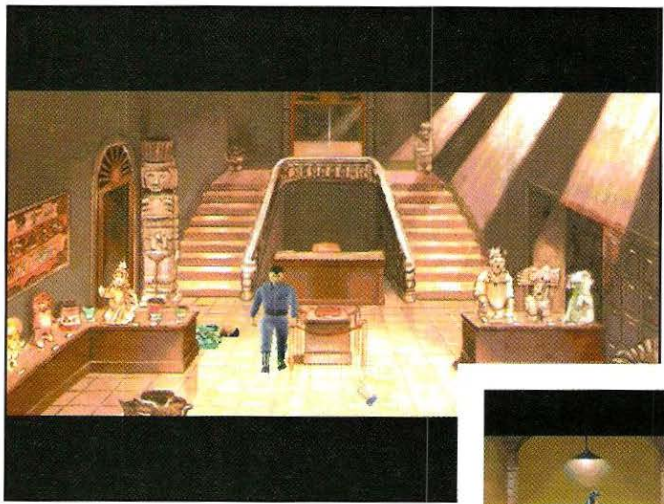
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Interplay
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	befriedigend

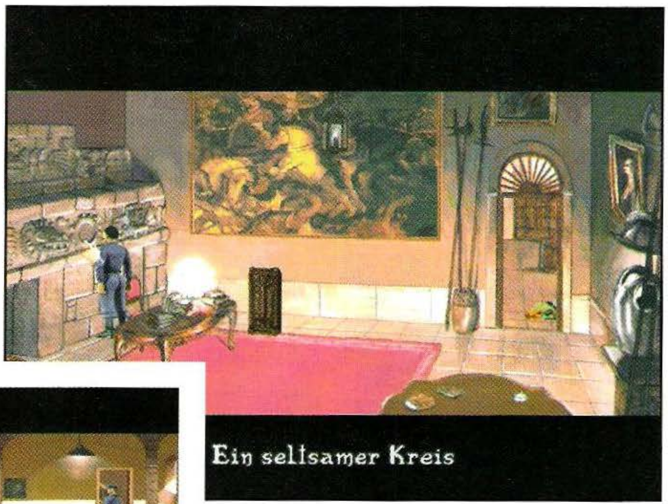
Prisoner of Ice

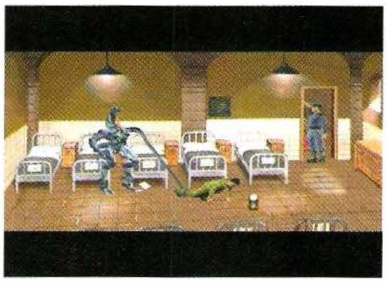
Magnum-Aliens

Alone in the Dark war einmalig, Teil 2 war „nur" noch ein Nachfolger und spätestens ab der Fortsetzung Teil 3 war irgendwie die Luft raus. Die Rede ist vom bekannten 3D-Adventure-Interface von Infogrames. Jetzt hat sich der französische Softwarehersteller auf ungenutzte Kapazitäten besonnen und eine völlig neue Oberfläche entwickelt: SuperVGA-Grafiken, toller Sound und die technisch besten Animationen, die je in einem Adventure zu sehen waren, sind die hervorstechenden Merkmale von Prisoner of Ice.









Prisoner of Ice erinnert ein wenig an das legendäre Indiana Jones - Fate of Atlantis. Es spielt in der gleichen Zeit, bietet ähnliche mystische Ereignisse und spielt sich unglaublich gut (oben).

Die Hintergrundgrafiken sehen aus wie Gemälde: Farben und Details verpassen dem Spiel eine einzigartige Atmosphäre (oben); H. P. Lovecraft läßt grüßen. Hier sehen Sie eines seiner Monster (links).

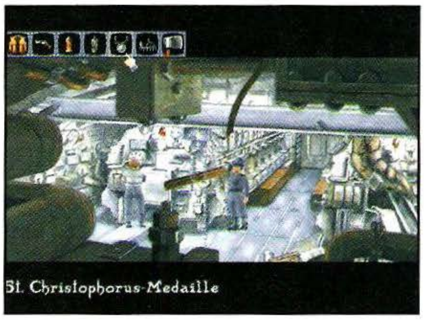
Die Geschichte ist in der Zeit des Zweiten Weltkrieges angesiedelt. Allerdings beginnt das Abenteuer nicht in Europa, sondern im ewigen Eis des Südpols. Deutsche NS-Forscher - so erzählt uns die Story - sind im Rahmen eines hochgeheimen Projektes auf der Spur einer uralten, mystischen Sage, die besagt, daß der Schlüssel zur Weltherrschaft irgendwo im ewigen Eis begraben sein soll. Die Ergebnisse ihrer Ausgrabungen - in Form zweier riesiger Holzkisten mit der Aufschrift „Streng Geheim" - fallen bei einem Zusammenstoß mit der englischen Marine einem U-Boot der Royal Navy in die Hände. So weit führt uns das Intro in die Geschichte ein. Der Spieler, als amerikanischer Geheimagent, der speziell für diese Mission auf das Tauchboot abkommandiert wurde, muß selbst herausfinden, um welche gefährliche Fracht es sich dabei handelt...

Like Ice in the Sunshine...

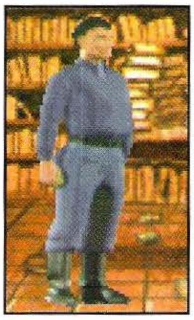
Daß die Kisten tatsächlich sehr gefährlich sind, stellen Sie spätestens fest, wenn nach einem See-Angriff eines feindlichen Zerstörers ein Feuer im Laderaum des U-Bootes ausbricht: Das Eis über den seltsamen Kisten beginnt zu schmelzen, und ein mit Tentakeln bewaffnetes Wesen verschlingt den Kapitän des Schiffes mit Haut und Haar. Mit etwas Glück schaffen Sie es, den Laderaum abzuriegeln und die Gefahr vorerst zu bannen. Der Frieden währt allerdings nicht sehr lange: Ihr Schiff läuft leck, Sie haben einen Verwundeten an Bord, der im Fieber pausenlos alte Verschwörungen murmelt, und ein Monster wartet im Frachtraum. Ihre aussichtslose Aufgabe ist es, einen Funkspruch loszuschicken, das U-Boot sicher zur nächsten Marinebasis zu führen und noch dazu mit dem seltsamen Wesen fertigzuwerden.

Verständlich

Mit dem Mausinterface kommen auch Anfänger spielend zurecht: wird der Mauszeiger über den Screen bewegt und streift dabei einen für den Spieler aufnehmbaren Gegenstand, so zeigt ein Wort am unteren Bildschirmrand dies an. Verläßt der Mauszeiger dagegen den Bildschirm nach oben, so wird das Inventar angezeigt. Ebenso einfach ist die Kommunikation mit anderen Spielfiguren: Klickt der Spieler auf einen Charakter, so zeigt ein Pop-Up-Menü alle sinnvollen Gesprächsthemen an. Besonders positiv daran ist, daß der Spieler das Tempo einer Konversation per Mausklick selbst bestimmen kann.



Zeichentrick





Beim Animieren der beteiligten Spielfiguren hat man sich besondere Mühe gegeben: Die Sprites sind zwar ziemlich klein gehalten, bestehen dafür aber aus mehr Animationsstufen als wir es je in einem anderen Computerspiel gesehen haben. Wie man sieht, wurde - beispielsweise beim Laufen - sogar an die Schatteneffekte auf der Kleidung der Charaktere gedacht.





Das Intro

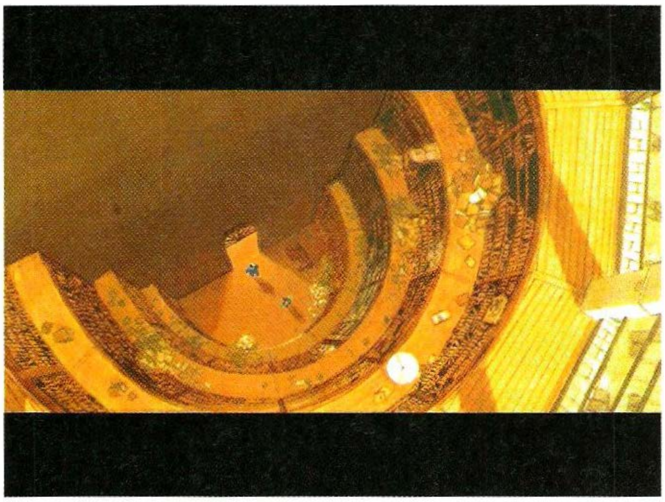


...I'm melting away!

Die Abenteuergeschichte, die so beginnt, wurde wieder einmal (wie auch die Spiele Alone in the Dark1 und Shadow of the Comet) von der Call of Cthulhu-Erzählreihe H.P. Lovecrafts inspiriert, dessen Lebenswerk für Grusel-Adentures offenbar wie geschaffen ist. „At the Mountains of Madness" ist die Erzählung, die diesmal zugrundeliegt. Wie in vielen von Lovecrafts Geschichten, geht es darin um alte Vorhersagungen, die irgendwann einmal wahr werden: genauer gesagt geht es um Wesen, die vor der Menschheit die Erde bevölkert haben sollen („...ihre Macht und Stärke wurde nur noch durch ihre Grausamkeit überflügelt...") und um Wege, diese Wesen durch einen Zeitsprung und magische Rituale wieder in unsere Zeit zu holen. Genau dieses zu verhindern, ist die Aufgabe des Spielers, indem er sich zu Anfang mit den aufgetauten Krakenwesen herumschlägt und im Laufe des Adventures das ganze Geheimnis der „Gefangenen des Eises" ergründet.

Cinemaskopisch

Obwohl Infogrames für viele Spieler nur ein Synonym für Alone in the Dark ist, zeigen die Franzosen, daß Sie es auch ganz anders können: in keinem einzigen Punkt erinnert das Adventure an die Spielereihe rund um den Detektiv Edward Carnby. Das erste, was einem neuen Spieler ins Auge sticht, ist die SuperVGA-Grafik im Cinemascope-Breitbildformat, das über die komplette Bildschirmbreite ragt, sowie die absolut geschmeidigen Animationen aller Gegenstände und Charaktere. Kein nach so gelungener „Interaktiver Spielfilm" zeigt bis jetzt dermaßen detailreiche Animationen. Trotz dieser speicherverschlingenden Darstellung mit über 1.500 Animationen hat man an der Spieltiefe nicht gespart: mehr als 150 Schauplätze, die sich teilweise über drei und mehr Bildschirme erstrecken, wurden für Prisoner of Ice erstellt. Ähnlich gut verhält es sich mit dem Sound und der deutschen Sprachausgabe - jedes Musikstück wurde so gut in das Spielgeschehen eingebunden, daß man sich fast im Kino wähnt.



Wie Alone in the Dark, aber anders: auch bei Prisoner of Ice wird mit verschiedenen Perspektiven gespielt, um höhere Spannung zu erzielen.

Thomas Borovskis ■

Statement



Die Infogrames-Programmierer zeigten schon vor zwei Jahren mit Shadow of the Comet, daß Sie ganz „andere" Adventures schaffen können. Prisoner of Ice hebt sich ebenfalls positiv von derzeitigen Neuerscheinungen ab. Es wurde verwirklicht, was viele Spieler immer gefordert haben: bei all der guten SVGA-Grafik und den vielen Megabytes an digitalisierten Sounds und Stimmen wurde die Spieltiefe nicht vernachlässigt - die Rätsel sind angenehm bissig, ohne unplausibel zu werden. Für geübte Adventure-Spieler wird die Freude zwar durch die relativ kurze Spieldauer getrübt. Bedenkt man aber, daß die Animationen absolut einmalig sind, daß dem Spieler die Wahlmöglichkeit zwischen einer VGA- und einer SVGA-Version gelassen wird und daß die Spielatmosphäre von Anfang bis Ende stimmt, so kann man Infogrames zu diesem Spiel nur gratulieren.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 10 MB	General Midi
CD 600 MB	Audio

REQUIRED
386, DoubleSpeed-CD-ROM, VGA, 4MB

RECOMMENDED
486, QuadSpeed-CD-ROM, SVGA, 4 MB

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

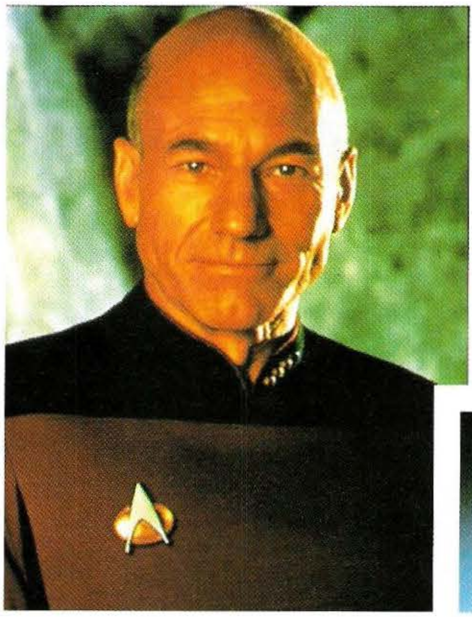
Grafik	88%
Sound	90%
Handling	80%
Spielspaß	85%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Infogrames
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

Star Trek - The Next Generation: A Final Unity

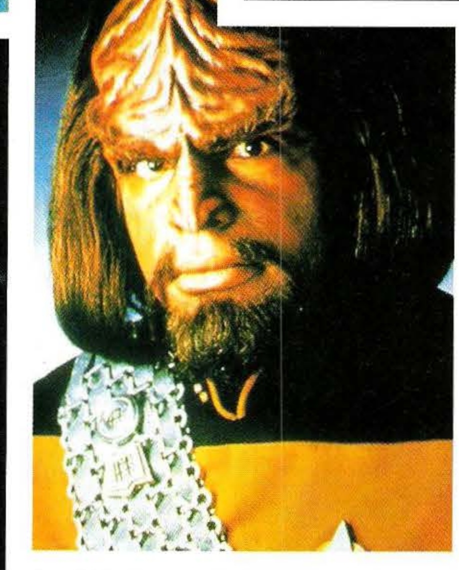
Trekker-Epos

Es ist schon wieder eine ganze Weile her, daß mit Star Trek: Judgment Rites das letzte große Star Trek-Spiel für PCs auf den Markt kam. Dort präsentierte sich die alte Enterprise-Besatzung gewohnt



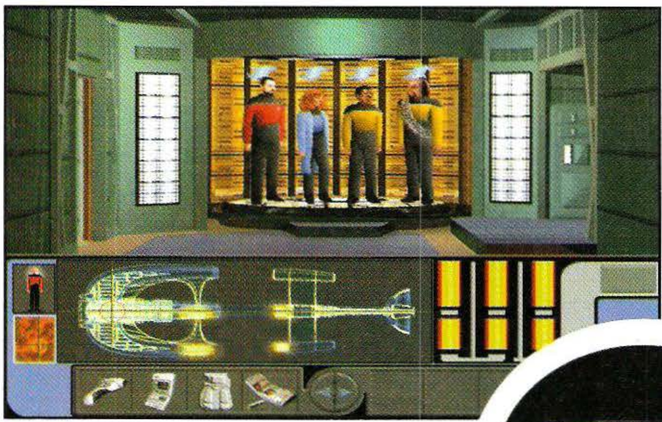








humorvoll, aber in technisch eher biederem Gewand. Jetzt geben sich Picard, Data & Co. ebenfalls auf unseren Rechnern ein Stelldichein. Ist A Final Unity auch spielerisch ein Vertreter der nächsten Generation?







Was wäre ein Enterprise-Spiel ohne Beam-Vorgang (oben links)?
Über das Halodeck kann man als Star Trek-Unkundiger an einem Rundgang auf der Enterprise teilnehmen und die Steuerelemente kennenlernen (oben rechts).



Mit einfachem „Knöpfchendrücken" ist es nicht getan: zuweilen muß man erst einen Code herausfinden, bevor man ein Gerät benutzen kann.

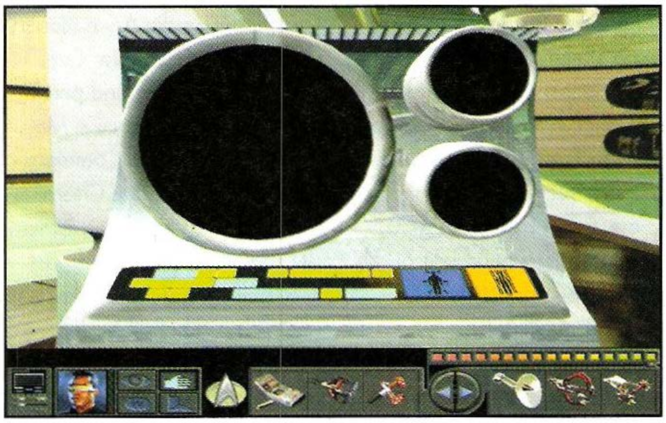
Vergegenwärtigt man sich den weltweiten Kult, der die Star Trek-Mythen der alten und der neuen Generation umgibt, war es wohl nur eine Frage der Zeit, bis sich eine Programmierertruppe die Next Generation-Lizenz besorgt und das Spiel zur Fernsehserie entwickelt. Nun, Spectrum Holobyte hat zugeschnappt und wird uns in Kürze mit A Final Unity ein Monumental-Epos über die Abenteuer von Captain Picards Weltraum-Crew auf die PC-Monitore zaubern. Bei der Realisierung des mit vielen Vorschußlorbeeren bedachten Projekts standen für Bild und Ton sogar die Original-Schauspieler aus der TV-Serie zur Verfügung. Aber das allein ist noch keine Garantie für ein gutes Spiel...

Hardware-Killer

Schon bei der Installation von Star Trek: Next Generation stellt man fest, daß das Programm die Herzen der Hardware-Händler wieder einmal höher schlagen lassen wird. Verbissene Trekker, die noch nicht über „Next Generation-Rechner" verfügen, aber Final Unity um jeden Preis ihrer Software-Sammlung einverleiben wollen, werden wohl oder übel aufrüsten müssen. Unter 8 MB RAM läuft nämlich gar nichts! Wer außerdem nur ein „lahmes" Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk besitzt, das die geforderten 300 KB/sec nicht erreicht, wird den Traum vom Spielspaß schon vor dem Intro begraben müssen. Auf einem 486DX2/66 mit 16 MB RAM und einem Triple- oder Quad-Speed-CD-Laufwerk kann man die Installationshürde jedoch spielend meistern.

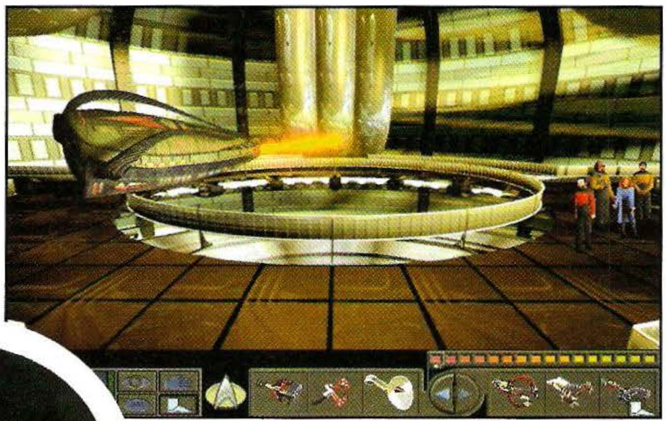
Neue Wege?

Formal entpuppt sich A Final Unity schon nach kurzer Spielzeit als waschechtes Adventure, das aber in mancherlei Hinsicht neue Wege zu beschreiten scheint.
So fällt zunächst auf, daß sich die Handlung nicht linear entwickelt: Während man in den meisten anderen Programmen des Adventure-Genres die gestellten Aufgaben schön der Reihe nach löst, trifft dies bei Star Trek - Next Generation nur teilweise zu. Hier hat man zum Beispiel gerade einen Auftrag angenommen, befindet sich auf dem Weg zum Einsatzort, und schon meldet sich per Funkspruch der nächste Hilfesuchende mit seinem Anliegen bei der Enterprise-Besatzung. Zuweilen stellt sich die scheinbare Wahl zwischen mehreren Missionen jedoch als Finte heraus: man kann einen Auftrag zwar ablehnen, bekommt ihn aber dann vom Programm so lange wie Sauerbier angeboten, bis man ihn schließlich doch annimmt. Ähnliches gilt für die Verhandlungen mit Vertretern fremder Rassen, bei denen man übrigens eher diplomatisch denn aggressiv vorgehen sollte: auch hier hat man stets eine stattliche Palette an unterschiedlichen Antwortsätzen zur Auswahl, die sich jedoch dadurch reduziert, daß mehrere Varianten früher oder später zum selben Ziel führen.



Immer wieder begegnet man auf den Missionen der Enterprise-Crew den verschiedensten „Control Panels", die es dann richtig einzusetzen gilt.







In der ersten Mission verschlägt es die Enterprise-Crew auf eine Raumstation. Während dabei die Zwischensequenzen etwas grobpixelig wirken (oben links), gibt es an den SVGA-Grafiken im eigentlichen Spiel nichts zu mäkeln (oben rechts).



Mit anderen Bewohnern der unendlichen Weiten des Weltalls tritt man zunächst über einen Kommunikationsscreen in Kontakt. Manchmal entbehren die Charakter-Bilder nicht einer gewissen unfreiwilligen Komik...

Brennpunkt Brücke

Ausgangspunkt aller Aktivitäten und quasi Hauptmenü des Spiels ist die Brücke der Enterprise. Hier sind alle wichtigen Mitglieder der Crew versammelt und können ihr persönliches Fachwissen für die Lösung eines Puzzles zur Verfügung stellen. So befragt man Data, wenn man Informationen aller Art aus dem Computer abrufen möchte, oder wendet sich vertrauensvoll an Worf, wenn es darum geht, die Enterprise geschickt durch schwerbewaffnete Feindesscharen zu steuern.
Über zwei Aufzüge hat man ferner Zugang zu weiteren Optionen: In einem Konferenzraum lassen sich Personen befragen, die man vorher an Bord gebeamt hat, außerdem gelangt man per Lift u. a. in den Transporterraum oder auf das Holodeck, wo der Spieler sich im Rahmen eines virtuellen Rundgangs über die wichtigsten Steuerelemente der Enterprise informieren oder gezielt Zwischensequenzen abrufen kann. Im Gegensatz zu dem bereits bei seiner Veröffentlichung etwas antiquiert wirkenden Judgment Rites präsentiert sich A Final Unity ganz im glänzenden SVGA-Gewand.

Der technische Aspekt

Trotzdem kann das Programm in manchen Bereichen nicht ganz mit der aktuellen Konkurrenz Schritt halten. So wirken beispielsweise die Animationen und Filmsequenzen der Cut-Scenes weit grober und pixeliger als in der „Interactive Movie"-Referenz Wing Commander 3. Die animierten Charaktere, die auf digitalisierten Bildern der realen Schauspieler beruhen, bewegen sich überdies unnatürlich ruckhaft über den Screen, als ob sie einen Besenstiel verschluckt hätten. In dem etwa zeitgleich erscheinenden Infogrames-Spiel Prisoner of Ice wurde dieses Problem etwas besser gelöst.
Nicht meckern kann man hingegen über das System der Spielsteuerung, das im Grunde gut durchdacht und intuitiv erlernbar ist. Dabei sind alle Funktionen über eine Leiste am unteren Bildschirmrand anwählbar. Dort befindet sich auch das Inventory, in dem man aufgehobene Gegenstände ablegen kann.

Herbert Aichinger ■

Statement



A Final Unity hinterließ bei mir einen guten, aber keineswegs überwältigenden Eindruck - das mag aber auch daran liegen, daß ich persönlich eher der „alten" Star Trek-Generation zugetan bin. Besonders erfreulich ist die Tatsache, daß es sich um ein echtes Adventure und nicht - wie viele im Vorfeld befürchteten - um einen „Interaktiven Film" handelt. Eingefleischte Fans von Picard, Rijkard und Co. sollten aufgrund der vielen Details, wie beispielsweise dem informationsgewaltigen Bordcomputer und der riesigen Sternenkarte, sofort zugreifen.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 3 MB	General Midi
CD 650 MB	Audio

REQUIRED
486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
Pentium, 16 MB RAM, QuadSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Adventure

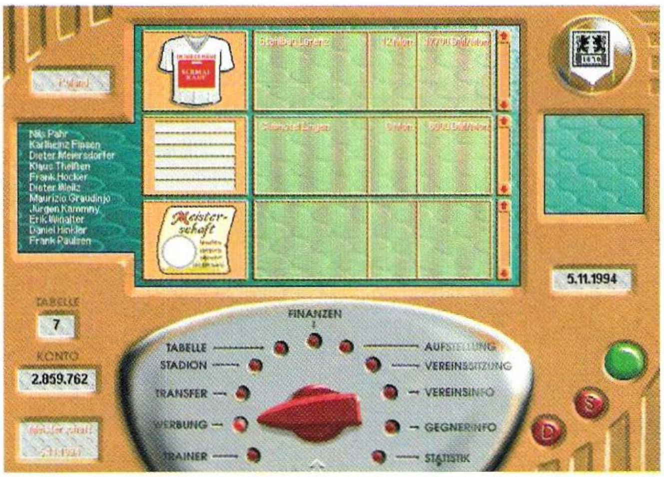
Grafik	89%
Sound	88%
Handling	85%
Spielspaß	86%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Spectrum Holobyte
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	gut

Hattrick

Tabellenführer

Alle für einen, einer für alle: Der Bundesliga Manager Hattrick (BMH) steht seit Monaten auf Platz 1 der Verkaufs-Charts und gilt als amtierender Deutscher Meister unter den Fußballmanagern. Der Herausforderer kommt von Ikarion, nennt sich Hattrick (was eine Verwechslungsgefahr so gut wie ausschließt) und bringt beste Voraussetzungen für eine Wachablösung mit. Erst in der Verlängerung stellte sich heraus, welches Spiel letztendlich das Rennen gemacht hat.



Werbung ist auch bei Hattrick! sehr wichtig. Wie immer gilt: nicht das erstbeste Angebot annehmen, sondern Geduld beweisen und abwarten.

Gleich zu Beginn sollten wir den wichtigsten Unterschied zwischen Hattrick und BMH ansprechen, der gerne übersehen wird: Der eine nennt sich zwar Bundesliga MANAGER, in Wirklichkeit nehmen Sie aber zusätzlich die Aufgaben des Trainers (Aufstellung, Taktik usw.) wahr. Ganz im Gegensatz dazu handelt es sich bei Ikarions Vorzeige-Simulation um einen echten „Manager", bei dem Sie Ihren Vereinstrainer sogar anheuern bzw. feuern können. Hier steht weniger der sportliche, sondern eindeutig der kaufmännische Aspekt im Vordergrund - wenngleich man natürlich indirekt auf die Fähigkeiten der Schützlinge Einfluß nehmen kann, indem man z. B. gute Trainingslager bucht.

Folgerichtig kümmern Sie sich um den Ausbau des Stadions, die Verpflichtung neuer Spieler, das Marketing und das Finanz-Ressort. Wie es sich für ein derartiges Spiel gehört, werden Sie anhand umfangreicher Listen und Tabellen (die sich selbstredend rauf- und runtersortieren lassen) genauestens über die augenblickliche Lage des Clubs informiert. Sie starten in der Regionalliga mit einer mickrigen Sportarena, zögerlichen Sponsoren, einer nervösen Vereinsführung sowie unerfahrenen Spielern und arbeiten sich im Idealfall bis ins fußballerische Oberhaus vor. Die Leistung von Spielern und Teams wird wie üblich durch Punkte ausgedrückt; die Attribute jedes einzelnen Kickers gehen in die Berechnung der Torchancen mit ein.

Durch- und Überblick

Wann haben Sie sich zuletzt in einem BMH-Menü verirrt? Mit Hattrick wär' das nicht passiert: Mittels eines Umschalters wechseln Sie in Rekordzeit vom Menü „Stadion"

Statement

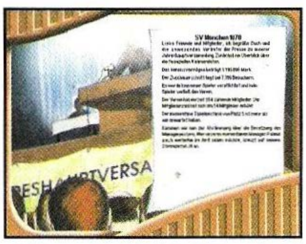


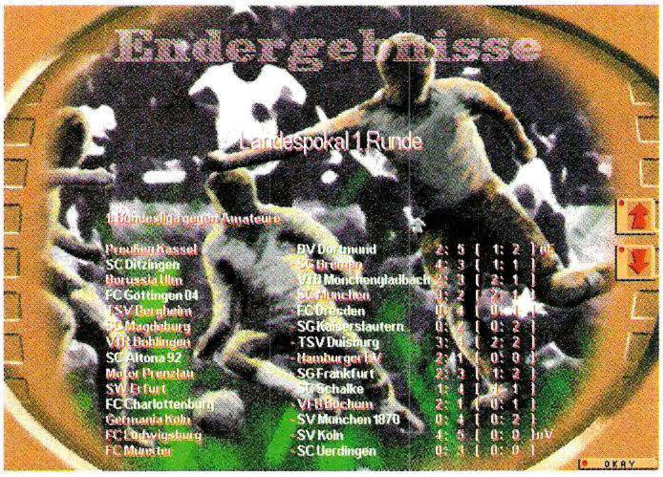
Gar großspurig klangen die Ankündigungen in Prospekten, auf Messen und in Anzeigen, die Hattrick bereits lange vor der Veröffentlichung als den „Ausputzer" feierten, der den BMH vom Platz fegt. Kunststück: Die Aachener hatten ja genug Zeit, um die durchaus vorhandenen Schwächen des BMH (die sich hauptsächlich auf Grafik und Sound beschränken) zu analysieren und von vornherein zu vermeiden. Hattrick ist die logische Konsequenz aus dem Icon- und Button-Dschungel des BMH: Es macht komplexe Zusammenhänge auch für Einsteiger transparent und nachvollziehbar. Dennoch muß man fairerweise anmerken, daß unser Testkandidat außer einem farbarmen SVGA-Anstrich und der durchdachteren Benutzeroberfläche nur marginale Neuerungen anzubieten hat. Angesichts der freien CD-ROM-Kapazitäten hätten sich u. a. fetzige Audiotracks, kurzweilige Videosequenzen, mitreißende Kommentare per Sprachausgabe oder schönere Grafiken angeboten. Trotz der verpaßten multimedialen Konter-Chancen hat Hattrick den redaktionsinternen Spieler-Ausschuß vom ersten Probetraining bis hin zum täglichen Einsatz voll überzeugt - die einzige gleichwertige Alternative zum BMH!

Die Jahreshauptversammlung

Zur Überbrückung der trostlosen Winterpause findet zum Jahreswechsel die Hauptversammlung statt, bei der die Mitglieder des Vereins Ihr Geschick im zurückliegenden Geschäftsjahr beurteilen. Eine Abstimmung entscheidet darüber, ob Sie weitere 12 Monate für den Club tätig sein dürfen oder mangels Kompetenz vor die Tür gesetzt werden. Auch andere wichtige Beschlüsse, z. B. die Anpassung der Mitgliedsbeiträge, werden bei dieser Gelegenheit gefaßt.







Nach jedem Spieltag und jeder Pokalrunde wird man über die Ergebnisse informiert. So bleibt man immer über die Stärke anderer Teams informiert.



Das sieht der Manager gern: ein ausverkauftes Haus bringt Geld in die Kassen, und neue Spieler können verpflichtet werden.

zu den Finanzen, springen in die Rubrik „Werbung" oder sehen sich auf dem Transfermarkt um. Im praktischen Einsatz erweist sich das Handling als ausgesprochen clever, weil die relevanten Daten und Fakten oft nur einen einzigen Mausklick entfernt sind. Vorbei sind die Zeiten, als man sich umständlich durch mehrfach verschachtelte Menüs kämpfen mußte. Andererseits zwingt diese Methode die Programmierer auch dazu, Unmengen von Details auf einen einzigen Bildschirm zu pressen. Doch selbst für diese Zwickmühle hat Ikarion eine intelligente Lösung gefunden: Die Hattrick-Grafik begnügt sich nicht mit pixeliger VGA-Grafik auf Amiga-Niveau (siehe BMH), sondern fährt ganz andere Kaliber auf. Dank der SVGA-Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten können Tabellen, Statistiken und andere Informationen übersichtlicher präsentiert werden. Dies ist allerdings der einzige echte Vorteil gegenüber dem Farbenrausch BMH, der stattdessen mit netten Hintergrund-Illustrationen aufwarten kann.

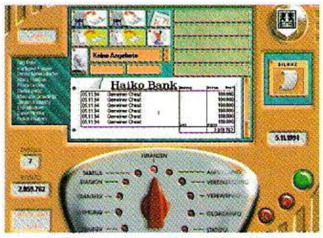
Schluß mit lustig

Das Motto von Hattrick lautet „Kreativ statt amtlich" - eine bissige Anspielung auf den Erzrivalen Software 2000 und

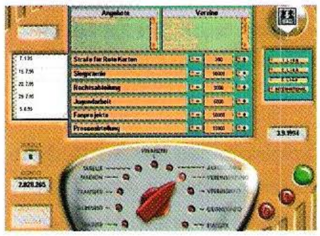
Feature-Overkill - alle Menüs im Überblick



Trainer: Einstellen/Entlassen, Infos zu den verpflichteten Spielern, Trainingslager



Finanzen: Aufnahme von Krediten, Sponsoren, Totowette, Übertragungsrechte, Bilanz



Vereinssitzung: Freundschaftsspiele, Jugendarbeit, Presse-Abteilung, Fan-Clubs usw.



Aufstellung: Anzeigen der Team-Fähigkeiten, Aufstellung, Spieler-Attribute



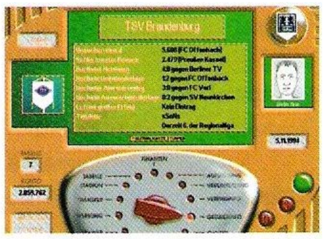
Transfer: Nationale und internationale Transfers, Kauf/Verkauf/Leihgaben, Talentsucher



Vereinsinfo: Rekorde, Anzahl der Siege bzw. Niederlagen, größte Erfolge



Stadion: Erweiterung der Sportarena durch Sitz-/Stehplätze, Flutlichtanlagen, Anzeigetafeln usw., Eintrittspreise



Gegnerinfo: Details über die Leistungsträger und Gesamtstärke des nächsten Gegners

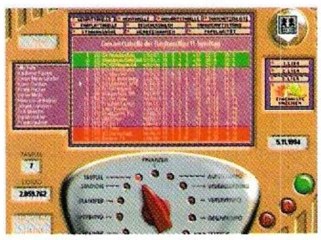
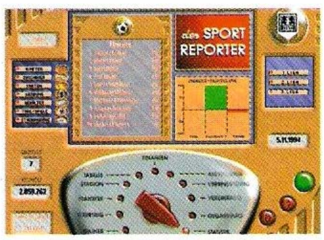
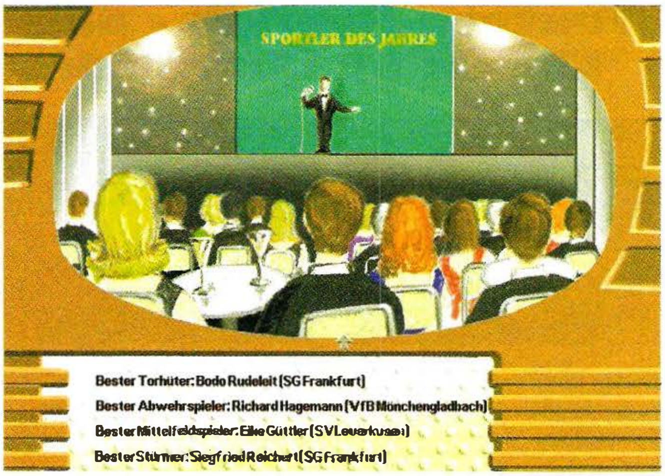


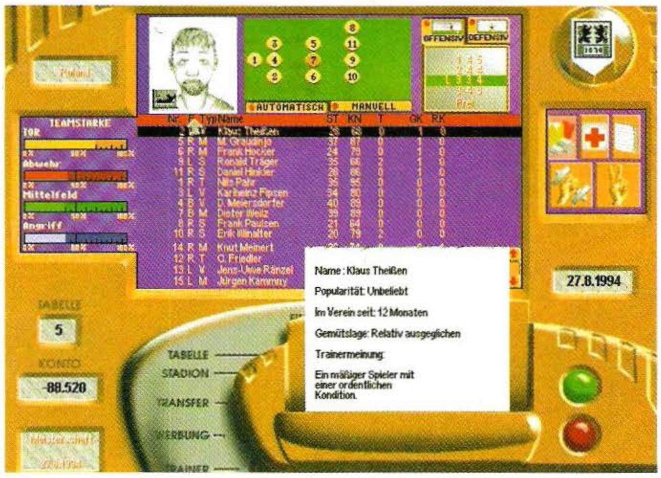
Tabelle: U. a. Liga-/Torschützen-/Fairplay-/Besucherzahlen-/Werbeeinnahmen-/Popularitäts-Charts



Statistik: Statistiken bezüglich Zuschauerzahlen, rote/gelbe Karten, Gehälter, Tore pro Spiel uvm.



Am Ende einer Saison werden die besten Spieler gekürt. Dies hat Auswirkungen auf das Image des Teams und die Moral des glücklichen Spielers.



Über jeden einzelnen Spieler kann man sich Informationen geben lassen, aus denen die Stärke und die Einstellung des Kickers ersichtlich ist.

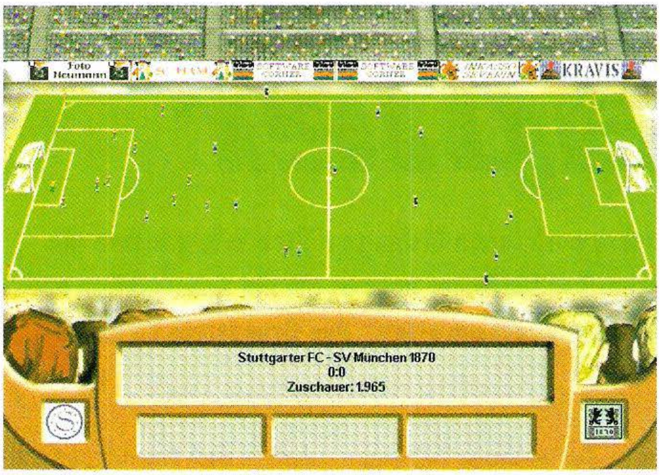
dessen BMH. Die Eutiner Spielmacher dürfen dank eines Mega-Deals mit dem DFB als einziger Hersteller die originalen Logos, Vereins- und Spielernamen der Bundesliga-Mannschaften in ihren Produkten verwerten. Man verpflichtet mal eben Matthias Sammer oder Jürgen Klinsmann, verdient sich mit Fanartikeln des FC Bayern München dumm und dämlich oder kämpft mit Dynamo Dresden verzweifelt gegen den Abstieg. Fehlen solche Accessoires, leidet die Atmosphäre gewaltig. Das Frankfurter Waldstadion benannten die Programmierer in ihrer Verzweiflung kurzerhand in das „Stadion am Wald" um und die Nürnberger kicken seit neuestem im beschaulichen Flankenstadion. Noch eine Spur verrückter wird das Ganze, wenn man sich für den Fun-Mode entscheidet: Der DFB-Pokal wird respektlos mit Eugidius-Eimer betitelt, und selbst bei den Pressekonferenzen à la Anstoß (die sich u. a. auf das Ansehen Ihrer Mannschaft und deren Moral auswirken) regiert der Kalauer. Ebenfalls lobenswert: Ein Editor zur Veränderung der Spieler-, Vereins- und Stadiennamen ist fester Bestandteil von Hattrick und muß daher nicht separat erworben werden.

Ich hab' was, was Du nicht hast: BMH und Hattrick im direkten Vergleich

	BMH	Hattrick
Grafik	320 x 200 (256 Farben)	640 x 480 (256 Farben)
Sound	SoundBlaster, 1 Melodie	SoundBlaster/Gravis Ultrasound, jedes Menü mit eigener Musik, integrierter CD-Player
Benutzeroberfläche	Stark Icon- und Button-lastig	„Schaltkasten" mit Direkt-Zugriff auf sämtliche Menüs
Spieler	1.800 deutsche, 720 ausländische	1.500 deutsche, 650 ausländische
Vereine	90 deutsche, 48 europäische	160 deutsche, 320 ausländische
Trainer	Wird vom Spieler selbst übernommen	180
Schiedsrichter	50	100
Torszenen	Im Reality-Modus theoretisch unendlich viele	100
Ereignisse	30 Verletzungen, ca. 30 weitere Meldungen	ca. 400
Ligen	1. / 2. Bundesliga, Ober- und Regionalliga, internationale Ligen	1. / 2. Liga, Regionalliga
Wettbewerbe	Hallenturniere, DFB-Pokal, UEFA-Cup, Pokal der Pokalsieger/Landesmeister, Super-Cup	4 Pokal-Wettbewerbe
Schwierigkeitsstufen	10	3
Anzahl der Spieler	4	4
Trainingslager	8	5
Editor	Als Zusatzprogramm („BMH Supporter") erhältlich	Spieler-/Vereins-/Stadion-Namen-Editor
Besonderheiten	Original Bundesliga-Spieler/-Vereine	Aus Lizenzgründen stark verfremdete Logos + Namen, Serious- + Fun-Mode
Referenzen	„Vom DFB empfohlen"	„Von Deutschlands führenden Fußballfans empfohlen"

Der Aufsteiger aus Aachen

Hattrick bietet darüber hinaus einige innovative Features, die es bislang in dieser Form nicht gegeben hat: Da wären z. B. die spannenden Jahreshauptversammlungen, die Wahlen zum Sportler des Jahres, ausdruckbare Tabellen und Statistiken, eine Sportzeitung mit



Etwas pixelig, aber durchaus amüsant. Den Spielverlauf bzw. die Highlights des Matches kann man bei Hattrick genau verfolgen.





Links sehen Sie noch eine der packenden Torszenen; rechts: am Saisonende wird bekanntgegeben, wer auf- und wer abgestiegen ist.

individuell zugeschnittenen Reportagen sowie ein eingebauter CD-Player. Wenn Sie sich während des Managens von Ihren Lieblings-Technohymnen betören lassen wollen, legen Sie einfach eine Audio-CD ein und verzichten dankend auf die standardmäßig angebotenen Synthi-Rhythmen - sicherlich keine revolutionäre Idee, aber solche Kleinigkeiten zeigen, mit wieviel Engagement die Entwickler bei der Sache waren. Es sieht jedenfalls ganz so aus, als hätte die Ikarion-Mannschaft nach den Erfolgs-Wirtschaftssimulationen Zeppelin und Mad News bereits ihren dritten Hit in Folge gelandet. Den PC Games-Award für den edlen Hattrick hat sich der junge deutsche Hersteller redlich verdient - nicht zuletzt wegen der fast schon unheimlichen „Intelligenz" der eingebauten Computergegner.

Petra Maueröder ■

SPECS & TECS

VGA	SVGA	●
Tastatur	AdLib	
● Maus	SoundBlaster	●
Joystick	Roland	
HD 4 MB	General Midi	
CD 38 MB	Audio	

REQUIRED
486, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
bis zu vier Spieler gleichzeitig

RANKING

Fußball-Manager

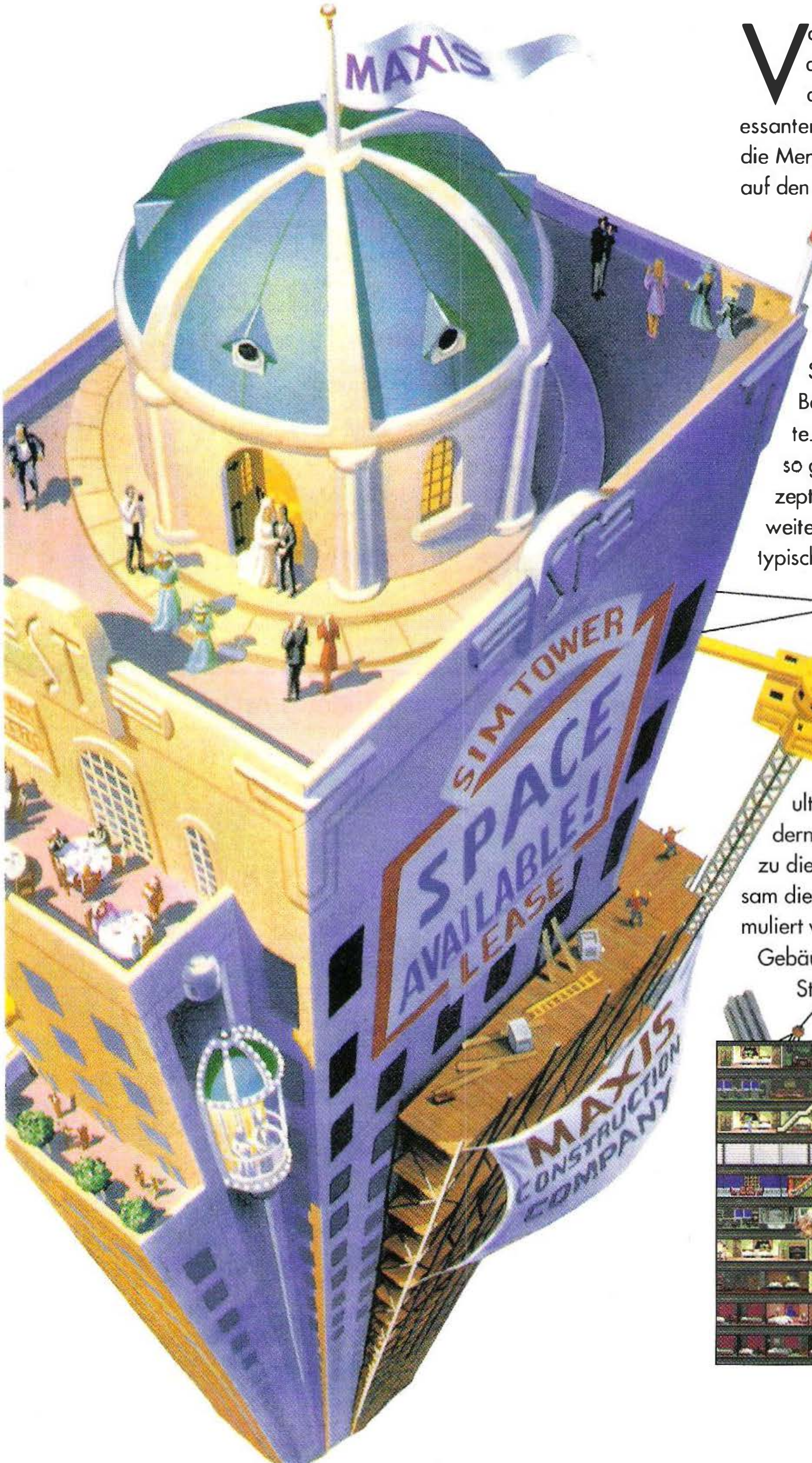
Grafik	80%
Sound	70%
Handling	90%
Spielspaß	91%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Ikarion
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	mangelhaft

SimTower

Hochstapler

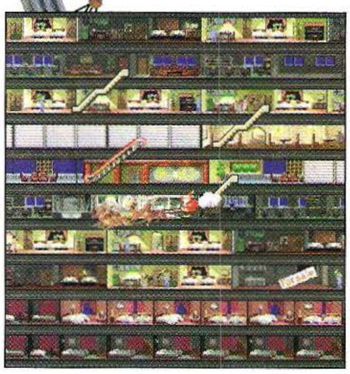
So laßt uns denn ein Türmchen bauen: Knapp eineinhalb Jahre nach ihrem bislang größten Erfolg lassen die SimCity 2000-Schöpfer endlich wieder etwas von sich hören. Bei SimTower geht es um die Konstruktion und Verwaltung von Wolkenkratzern. Legt Maxis mit dem neuesten „Software-Toy" den Grundstein zu einem weiteren Bestseller?



Vor geraumer Zeit ging der Japaner Yoot Saito der nicht ganz uninteressanten Frage nach, warum die Menschen beim Warten auf den Lift immer so schnell nervös werden. Aus der Studie wurde eine Hochhaus-Simulation, die schließlich auf dem Schreibtisch von Maxis-Boß Will Wright landete. Und der fand die Idee so gut, daß er das Konzept prompt zu SimTower weiterentwickeln ließ - ein typisches Maxis-"Spiel", bei dem es wie immer kein ultimatives Ziel gibt, sondern das ausschließlich dazu dient, möglichst unterhaltsam die Zeit totzuschlagen. Simuliert wird in diesem Fall ein Gebäude, das bis zu 100 Stockwerke hoch sein darf. Je nach Finanzlage (man beginnt mit zwei Millionen Dollar) fügt man seinem Wunderwerk Eigentumswohnungen, Geschäfte, Schnell-Imbisse, Restaurants, Parkdecks, Hotelzimmer und vieles mehr hinzu. Mit Treppen, Rolltreppen und vor allem Aufzügen werden die einzelnen Etagen verbunden, und dann können Sie nur noch hoffen, daß möglichst viele Mieter, Vergnügungswütige, Angestellte und möglichst wenige Terroristen und V.I.P.s Ihren Turm stürmen.

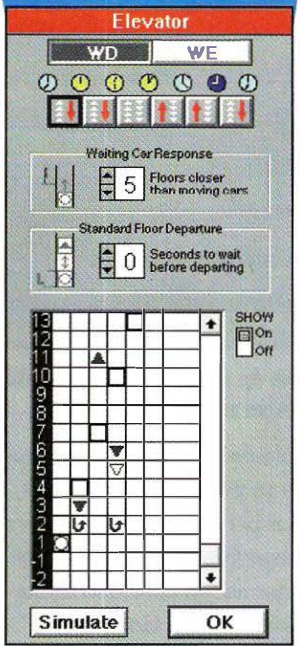
Schichtkäse

Man beginnt im Erdgeschoß mit einer Lobby und arbeitet sich langsam nach oben. Nach jeweils 15 Etagen darf eine weitere Lobby eingerichtet werden, die die Bewohner zum Umsteigen nutzen. Dort plaziert man vorzugsweise auch Boutiquen, Kinos, Buchläden und Eiscafés. Ihr Gebilde wird wie ein Alfons-Schuhbeck-Menü mit Sternen bewertet; für eine Vier-Sterne-Auszeichnung brauchen Sie beispielsweise mindestens eine „Bevölkerung" von 5.000 Personen, eine Hotel-Suite sowie die Empfehlung eines V. I. P.s, der besonders hohe Ansprüche stellt. Muß dieser zu lange vor der Aufzugtür warten oder hat er ein-



Spaß muß sein: Im Winter besucht der Weihnachtsmann den Wolkenkratzer.

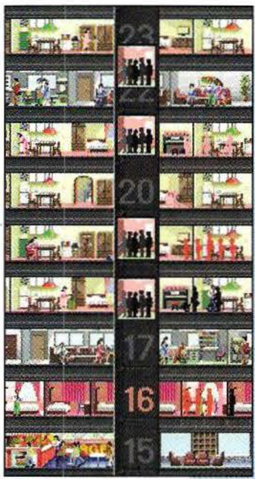
Abwärts



Sie ersparen sich und den Sims jede Menge Streß, wenn Sie die einzelnen Aufzüge so schalten, daß diese zu kritischen Zeiten (8.00 Uhr morgens, Mittagszeit, Feierabend) nonstop nach unten oder oben rauschen. Am Wochenende gelten zudem andere Regeln als an Werktagen.

fach nur schlecht geschlafen, dann können Sie sich den Stern erst einmal abschminken. Krönung der Anlage ist eine kleine Hochzeitskapelle, die man zum Schluß auf das 100. Stockwerk stellen darf.
Jedes SimTower-Jahr ist in vier Quartale à jeweils zwei Werktage und ein Wochenende eingeteilt. Die einzelnen Tage werden komplett simuliert, d. h. Sie erleben den ersten Hahnenschrei (inklusive traumhaftem Sonnenaufgang) ebenso mit wie die berstenden Fastfood-Lokale zur Mittagszeit, die Rush-Hour und das Nachtleben. Die Wohnungen und Büros werden jeweils für unbestimmte Zeit gekauft bzw. gemietet. Gefällt es Ihren Bewohnern nicht mehr in den eigenen vier Wänden, ziehen sie aus und verlangen ihr Geld zurück.

Die wichtigsten Einrichtungen





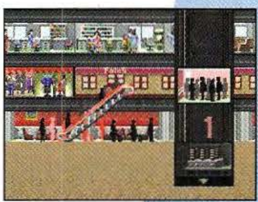
Standard-Aufzug (max. 30 Stockwerke)



Lobby



Rolltreppe



Expreß-Aufzug (hält nur alle 15 Etagen)



Büro





Hotel-Einzel- -Doppelzimmer



Eigentumswohnung



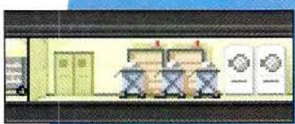
Fastfood-Lokal



Hotel-Suite



Restaurant (Chinese, Franzose etc.)



Zimmerservice



Kino



Recycling-Anlage



Sicherheitsdienst

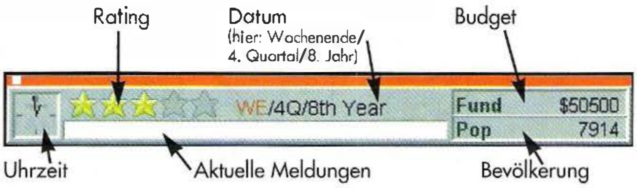


Stellplatz



Ärzte-Haus

Das Info-Fenster



Das kann z. B. an fehlenden Parkmöglichkeiten, chronisch überfüllten Aufzugskabinen, völlig überzogenen Mieten oder zu dünnen Hotelwänden liegen.



Wird rechtzeitig gelöscht, kann ein Ausbreiten der Flammen verhindert werden. In diesem Beispiel sind lediglich zwei Wohnungen vollständig ausgebrannt.



Übersichtlich wird aufgeschlüsselt, in welchem Bereich die höchsten Einnahmen bzw. Ausgaben anfallen.

Fensterln mit SimTower

Da es sich bei SimTower um eine Windows-Software handelt, werden bei höheren SVGA-Auflösungen wesentlich mehr Räume dargestellt - dafür läuft die Simulation aber auch deutlich langsamer ab und wird ab ca. 60 Etagen zum Benchmarktest für jeden 486er. Denn diesmal wird das Verhalten der einzelnen Sims nicht einfach hochgerechnet, sondern wie bei Theme Park individuell für jede Person durchkalkuliert. Beispielsweise laufen einzelne Figuren rot an, wenn sie unter Streß stehen.

Eine Augenweide ist mal wieder die Grafik: Vom rotierenden Ventilator in der Küche über die funktionstüchtige Rolltreppe bis hin zum tatsächlich ablaufenden Film im Kino wurde so ziemlich alles animiert, was bei der Winzigkeit dieses Mega-Puppenhauses noch einigermaßen Sinn macht. Garniert wird das Ganze mit einem ohrenbetäubenden FX-Lärm: Registrierkassen, Schreibmaschinen, Barkeeper, Aufzüge und Autos lassen die Lautsprecher vibrieren.

Statement

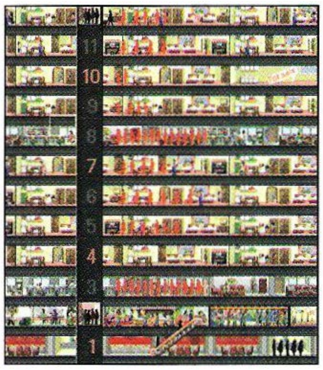


Diesmal kann Maxis nur an den Wolken des siebten Spiele-Himmels kratzen. Inständig hoffte ich ja schon auf einen würdigen Thronfolger meines absoluten Lieblingsprogramms SimCity 2000, doch den Gefallen haben uns die Kalifornier nicht getan. Da steckt einfach zuviel Leerlauf drin: Ganze Stunden verbringt man mit der an Dramatik kaum noch zu überbietenden Tätigkeit, eine Wohnungs-Einheit auf die andere zu schichten. Irgendwann zwischen dem 53. und 74. Stockwerk kapituliert man dann vor einem unübersichtlich und langweilig gewordenen Moloch aus Stahl und Beton, bei dem man sich wirklich wünscht, daß ihn einer der Sim-Terroristen in die Luft jagt. Schon nach Erreichen von vier Sternen sackt die Motivation gewaltig in den Keller, weil danach keine neuen „facilities" hinzukommen. Bis so ein Koloß aber erst einmal steht und die Infrastruktur einigermaßen funktioniert, vergehen mit Sicherheit Tage oder gar Wochen. Nach dem ersten Prachtbau verspürt man allerdings keine so rechte Lust mehr, noch einmal von vorne anzufangen - und das ist der entscheidende Unterschied zu SimCity 2000 und dessen 93 %-Wertung.

SimTower läßt sich auch prima im Hintergrund betreiben und ist eines der wenigen Spiele, das von den bescheidenen „Multitasking"-Fähigkeiten von Windows 3.1 Gebrauch macht. Das lohnt sich z. B. dann, wenn man sehr viele neue Shops gebaut hat. Bis sich die Läden mit Leben gefüllt haben, kann man das Fenster ruhig auf Symbolgröße verkleinern und sich währenddessen spannenderen Dingen widmen. Allzuviel schiefgehen kann dabei nicht: Kommt es zu einer mittleren Katastrophe (V.I.P. meldet sich an, Bombendrohung, Feuer bricht aus etc.), stoppt SimTower ohnehin und macht Sie per Dialogbox darauf aufmerksam.

Petra Maueröder ■

Anhand der Färbung können Sie den „Streß-Faktor" eines Sims ablesen.



SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 8 MB	General Midi
CD 6 MB	Audio

REQUIRED
486, 4 MB RAM, SingleSpeed, Windows 3.1x

RECOMMENDED
Pentium, 8 MB RAM, SingleSpeed, Windows 3.11

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

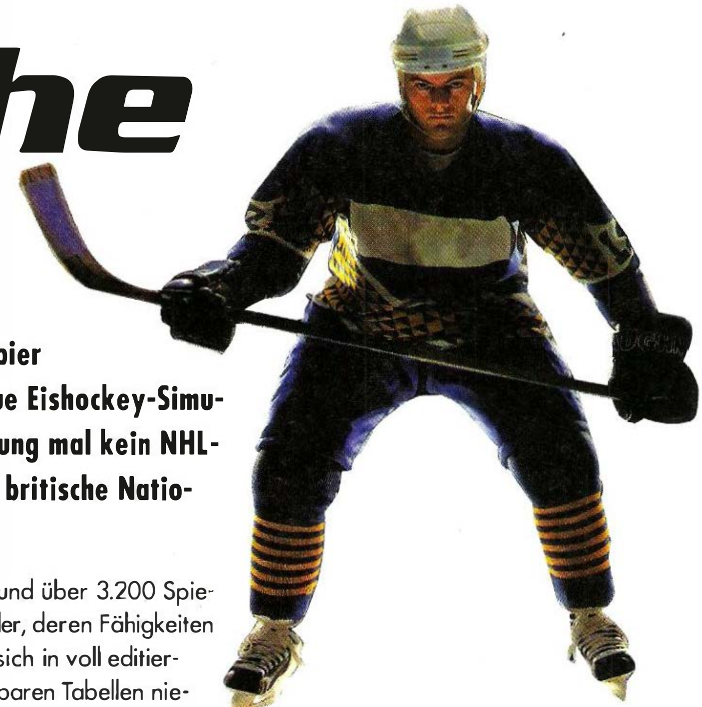
Strategie / Simulation

Grafik	90%
Sound	65%
Handling	85%
Spielspaß	79%

Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Maxis
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	ungenügend

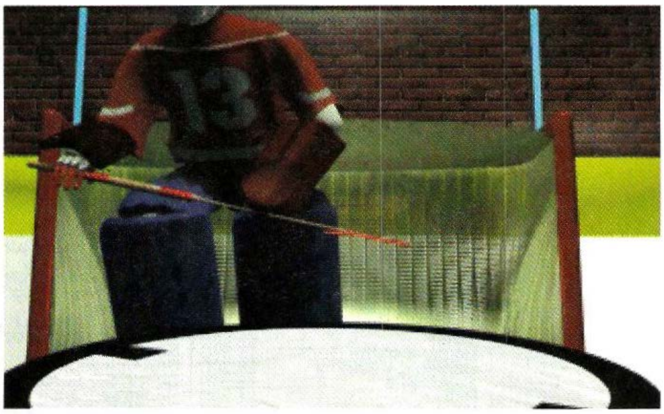
Alex Dampier Pro '95 Hockey

Fröhliche Eiszeit



Sagen Sie bloß, Sie haben noch nie etwas von Alex Dampier gehört? Der Bursche gibt zwar seinen Namen für die neue Eishockey-Simulation der Merit Studios her, ist allerdings zur Abwechslung mal kein NHL-Kollege von Wayne Gretzky & Co., sondern trainiert die britische Nationalmannschaft.

Bevor Sie mit Ihrem Team erste Gehversuche auf dem eisglatten internationalen Parkett unternehmen, empfiehlt sich eine Trainingseinheit, bei der verschiedene Angriffs- und Verteidigungsformationen eingeübt werden. Nebenbei soll natürlich auch die Treffsicherheit Ihrer Zöglinge steigen. Anschließend steht Ihnen eine breite Palette an Möglichkeiten zur Auswahl: Sie können ein Freundschaftsspiel einberufen, sich an einer Liga beteiligen oder Turniere veranstalten, an denen sich maximal acht Personen beteiligen können. Anhand der umfangreichen Spielerlisten stellen Sie sich eine individuelle Truppe zusammen: Das Programm verwaltet mehr als zwei Dutzend Nationalmannschaften und über 3.200 Spieler, deren Fähigkeiten sich in voll editierbaren Tabellen niederschlagen.



Zahlreiche Zwischenanimationen lockern das Spiel auf und sorgen für eine anständige, rauhe Atmosphäre.

Schnell, hart, gut

Das Spielfeld wird aus einem wesentlich flacheren Blickwinkel als beispielsweise NHL Hockey gezeigt, so daß einerseits die Animationen besser zur Geltung kommen, andererseits aber auch die Übersicht gewahrt bleibt. Mit einem Kreis um die Kufen wird der jeweils aktive Puck-Jäger gekennzeichnet. Wie gewohnt kann man die Hartgummischeibe per Joystick-Button gefühlvoll zu einem Teamkollegen schlenzen oder einen Durchmarsch durch die gegnerische Verteidigungsphalanx ausprobieren. Dabei kann es schon mal vorkommen, daß sich plötzlich eine Schlägerei auf dem Eis entwickelt - eben wie in der Realität. Im umfangreichen Optionsmenü können Sie u. a. einstellen, wie der Schiedsrichter auf derartige Vorkommnisse reagieren soll. Das Scrolling und die Animationen laufen ab einem 486er mit 50 MHz mit völlig ausreichendem Tempo ab. Noch mehr Rasanz erreichen Sie durch das Abschalten einzelner Details; beispielsweise läßt sich die Bandenwerbung und das Publikum ausblenden. Davon unabhängig sind die Zu-



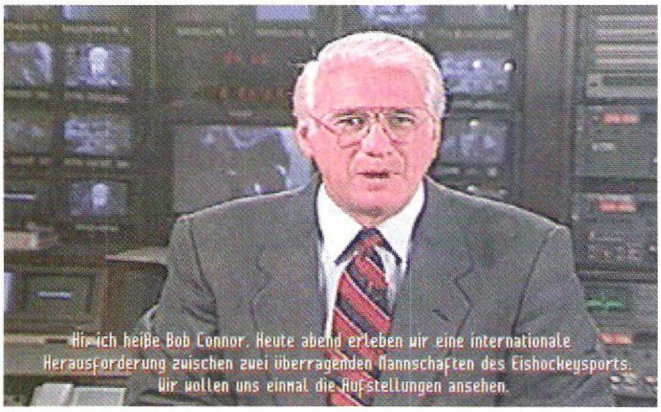


Wie bei vielen Sportspielen, so wird auch bei Alex Dampier Hockey aus einer isometrischen Perspektive gespielt. Vor allem der Spielfluß, der durch das angenehme Scrolling und die rasante Geschwindigkeit zustande kommt, ist einer der Vorteile des Spiels. Optische Schmankerl, wie SVGA-Option, gibt es allerdings nicht.

Umfangreiche Statistiken sind eine der Stärken des Programms.







Vor und nach einer Übertragung meldet sich der Kommentator zu Wort und gibt einige griffige Statements zum Spiel ab.

schouer voll bei der Sache und bilden eine nicht zu überhörende Geräuschkulisse, deren Lautstärkepegel sich natürlich nach der aktuellen Spielsituation richtet. Last but not least läßt die CD-ROM-Version vor, während und nach einem Match einen Moderator zu Wort kommen, der den bisherigen Spielverlauf im Rahmen einer kurzen Videoeinspielung mit einigen Standard-Floskeln kommentiert.

Petra Maueröder ■



Trotz der geringen Auflösung und des kleinen Bildausschnitts bleibt ADH stets übersichtlich.



Statement



Die mit viel Sorgfalt animierten Spieler sind derart hübsch anzusehen und obendrein noch so exakt zu steuern, daß man das fehlende Promi-Flair der US-Kufencracks gut verschmerzen kann. Der actionbetonte Nationenwettstreit offeriert die notwendigen Optionen und müllt das Spiel nicht mit absolut entbehrlichen Erbsenzählereien (landläufig Statistiken genannt) zu. Ein wunderbar weiches Scrolling und die souveräne Übersicht machen die Merit Studios-Simulation zwar nicht zum ultimativen NHL Hockey-Killer, aber doch zu einem überlegenswerten Ausweich-Spiel.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 1 MB	General Midi
CD 174 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
Keine Multiplayer-Option

RANKING

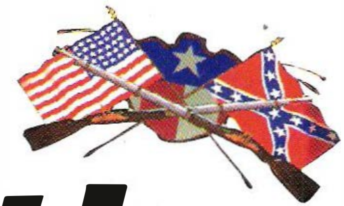
Sportspiel

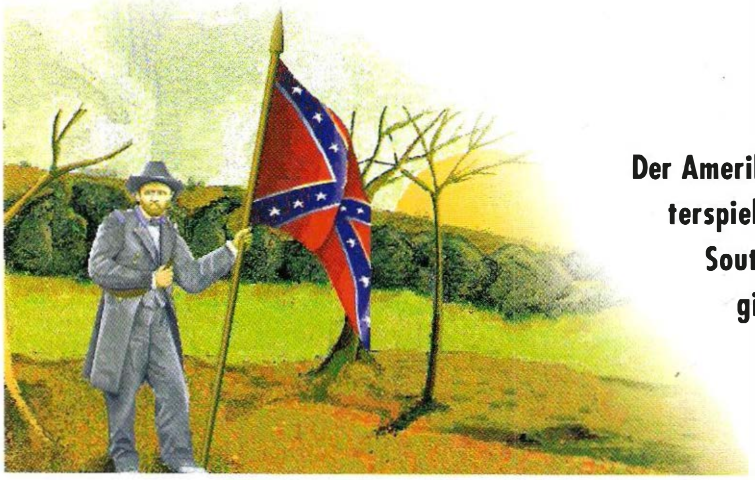
Grafik	75%
Sound	70%
Handling	80%
Spielspaß	81%

Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Merit Studios
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	befriedigend

Amerika 1861-1865

North and South



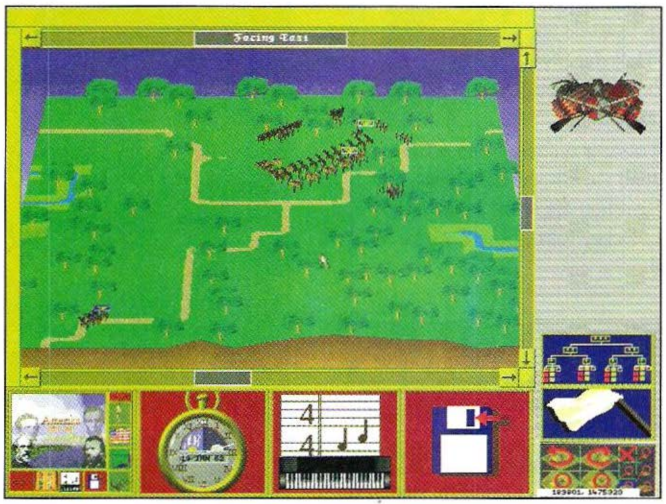


Der Amerikanische Bürgerkrieg mußte schon für so manches Computerspiel herhalten. Bekanntester Vertreter ist sicherlich North and South, für das es sogar viele Videosystem-Konvertierungen gibt. Verglichen mit Empires neuestem Produkt war das aber alles actionreicher Kinderkram: jetzt sind endlich wieder die Strategen gefragt!

Die meisten taktischen Kriegssimulationen beschränken sich auf überlegtes Ziehen von Truppen und Armeen. Es geht lediglich darum, strategisch wichtige Punkte einzunehmen und den Gegner immer weiter zurückzudrängen. Oftmals wird vergessen, daß Armeen erst aufgestellt und ausgerüstet werden müssen, später benötigen sie laufend Proviant, Munition und hin und wieder eine Verschnaufpause. Ohne diese Aspekte zu berücksichtigen, entfernt man sich weit von der Realität, und eine Simulation sollte sich doch immer möglichst nahe an der Wirklichkeit orientieren.

Die Blauen und die Grauen

Neben diesen für den Hobby-General eher vernachlässigbaren Punkten werden in The Civil War sämtliche Einheiten den damals üblichen vier Typen zugeordnet: Infanterie, Kavallerie, Artillerie und Schiffe verschiedener Arten. Ein weiteres Augenmerk sollte man der Bewaffnung seiner Soldaten widmen, haben sie veraltete Vorderlader oder aber moderne Repetiergewehre? Um dem geschichtlichen Hintergrund gerecht zu werden, stehen sämtliche gängigen Waffen zur Verfügung. Oberfläche und Steuerung sind recht einfach und unspektakulär. Die Hauptübersicht läßt sich zoomen, so daß man auch den Armeehaufen im Osten noch ohne Probleme Befehle erteilen kann. Darunter fällt eine ganze Menge, am häufigsten wird man aber die Verlegung einer Einheit anordnen, eine Rast erlauben oder befehlen, die Stellung bis zum letzten Mann zu halten. Bei letzterem wird wieder extrem deutlich, daß auch Soldaten sehr wohl wissen, wann sie die Beine in die Hand nehmen müssen. Bei einer zehnfachen Übermacht pfeift eben jedes vernunftbegabte Wesen auf die Konsequenzen von Befehlsverweigerung...



Bei Amerika kann man zwischen berechnetem und manuellem Kampf entscheiden. Um die Übersichtlichkeit zu steigern, kann man außerdem...



...das Spielfeld beliebig zoomen. In der höchsten Stufe erkennt man natürlich nur die Kompanien.

Zeitdruck

Am unteren Bildschirmrand tickt fröhlich eine Taschenuhr vor sich hin und kümmert sich einen Dreck darum, ob man allen Truppenteilen die passenden Anweisungen gegeben hat. Keine Angst, selbst für nostalgische Langsamdenker bleibt in der Regel genügend Zeit, die Situation zu beurteilen und entsprechend zu reagieren. Kommt es dann im simulierten Ablauf des Tages zu einer Schlacht, ist es vorbei mit



Mit Hilfe der Icons an der rechten Bildschirmseite kann man seine Einheiten kommandieren: ob Angriff, Lauerstellung oder Gewaltmarsch.

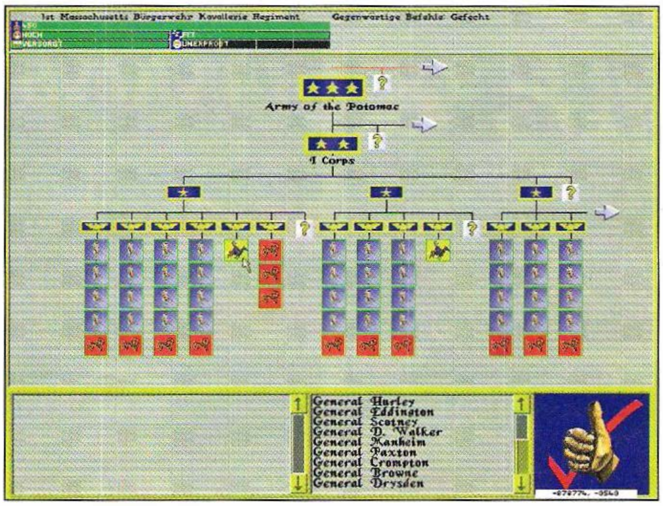
der Gemütlichkeit, es sei denn, man überläßt dem Computer sämtliche Entscheidungen und konzentriert sich rein auf den strategischen Teil, indem man nur die eigenen und feindlichen Verluste des Gemetzels zur Kenntnis nimmt.



Der Schwierigkeitsgrad läßt sich individuell auf die persönlichen Fähigkeiten einstellen.

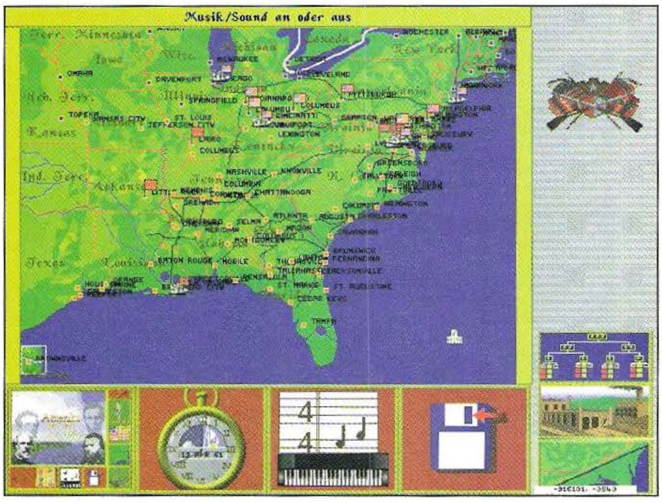
Auf ins Gefecht

Jetzt kommt so richtig Spannung auf. Der nicht zu vernachlässigende Rest des Spiels wirkt wie die Ruhe vor dem Sturm. Durch hektisches Klicken mit der Maus verschiebt man einzelne Kompanien über den Kriegsschauplatz. Kleinere Verschnaufpausen müssen ausgenutzt werden, um wieder die ganze Karte zu begutachten und dann wieder schnell zum nächsten Scharmützel zu zoomen. Überlebensnotwendige Entscheidungen müssen in Sekundenbruchteilen gefällt sein. Schließlich will man seine Geschütze in Stellung bringen und die Infanterie in einem kleinen Wäldchen oder hinter einem Fluß vor den stampfenden Hufen der feindlichen Kavallerie retten. In solchen



Die Truppenteile auf einem Blick: schnelle Hilfe für den Kommandeur!

Kämpfen spielt das abwechslungsreiche Terrain, speziell größere Wasserläufe, eine elementare Rolle. Zahlenmäßige Überlegenheit ist natürlich wünschenswert und wird in den meisten Fällen den Ausschlag geben, aber dann bleibt da immer noch die Frage nach den Verlusten.



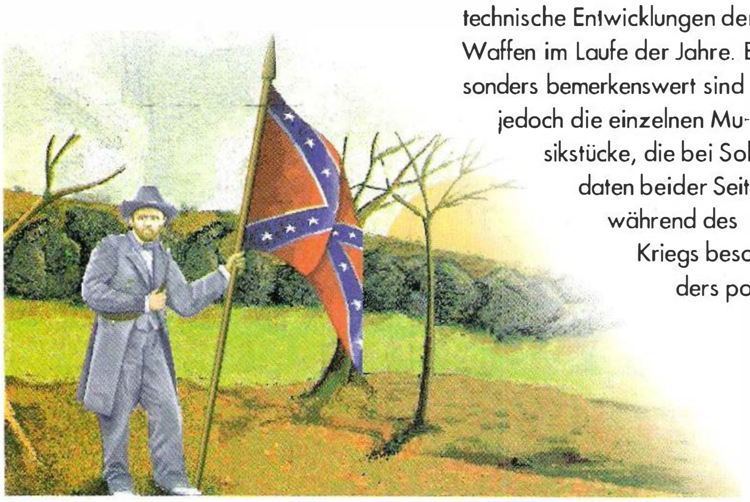
Wer auf die eigentlichen Kampfhandlungen verzichtet, kann sich auf das taktische Verteilen der Truppen konzentrieren.

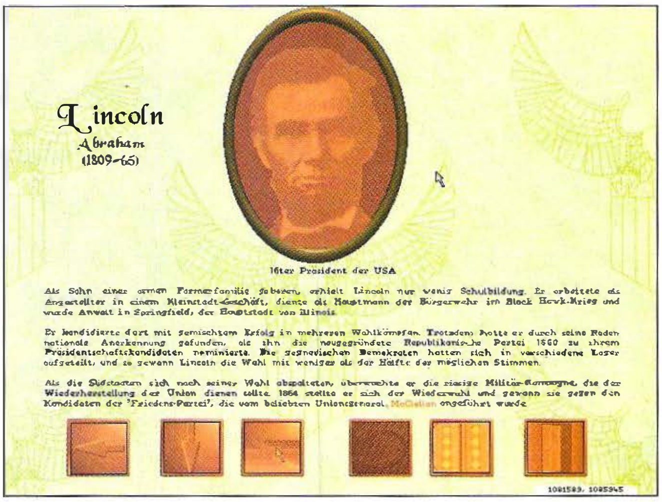
Nachschub

Strategisches Vorgehen empfiehlt sich nicht nur auf dem Schlachtfeld. Eine flinke Kavallerie mag ja hinter den feindlichen Linien große Schäden anrichten können, aber es ist doch höchstwahrscheinlich, daß sie eingekesselt und ohne Fluchtmöglichkeit komplett aufgerieben wird. Dabei wird sie sich vermutlich nicht einmal richtig verteidigen können, da die Soldaten über kaum noch Munition verfügen und in so einem Fall leichter erschöpft sind. Derartige Unternehmen sind riskant und erzielen selten den gewünschten Erfolg. Jede eingenommene Stadt kann natürlich wieder neue Einheiten produzieren, je nach wirtschaftlicher Stärke und Größe des Auftrags nimmt dies einen bestimmten Zeitraum in Anspruch. Nun gilt es, nur noch diese Position zu halten, bis die neue Armee auch aufgestellt ist.

Goodies & Gimmicks

Als nettes Extra enthält The Civil War eine Enzyklopädie über den Amerikanischen Bürgerkrieg. In ihr werden die berühmten Schlachten beschrieben, sogar die einzelnen Generäle sind inklusive Bild charakterisiert. Nebenbei wird Aufschluß gegeben über die technische Entwicklungen der Waffen im Laufe der Jahre. Besonders bemerkenswert sind jedoch die einzelnen Musikstücke, die bei Soldaten beider Seiten während des Kriegs besonders populär waren: jedes einzelne ist mit Text und Ton auf der CD enthalten.





Im integrierten Lexikon sind detailierte Informationen über die damalige Zeit und ihre Persönlichkeiten, wie z. B. Abraham Lincoln, enthalten.

Mit ansehnlicher Grafik hat es Empire ja noch nie gehabt. Trotz SVGA muß man auch hier wieder das eher schlecht als recht aufgebaute Bild erwähnen. Die einzelnen Armeen, Städte und Landmarken sind zu klein, eine weitere Zoomstufe auf der Übersichtskarte wäre wünschenswert. Dafür ist Amerika sehr bedienerfreundlich: ohne lange in der Anleitung zu schmökern, kann man sofort loslegen. Darüber hinaus bietet die Modemfunktion eine Menge Spaß. Schade ist nur, daß die Blauen und Grauen nicht völlig ausgeglichen an den Start gehen und sich auch keine Spielstände editieren lassen. Eine abwechslungsreiche Hintergrundmusik und ein paar lebensnahe Soundeffekte in den Schlachten sorgen für gehobene Unterhaltung.

Alexander Geltenpoth ■

Statement



The Civil War kann schon begeistern, es hapert jedoch anfänglich etwas an der Motivation. Was weiß man hierzulande schon über den Amerikanischen Bürgerkrieg? Tatsache ist, daß man dank Spiel und Anleitung seine geschichtlichen Kenntnisse im wahrsten Sinne des Wortes „spielend erweitern kann". Zahlreiche Schwierigkeitsstufen und die erwähnte Zwei-Spieler-Option sorgen darüber hinaus für langen Spielspaß.

SPECS & TECS

VGA	SVGA ●
● Tastatur	AdLib
● Maus	SoundBlaster ●
Joystick	Roland ●
HD 14 MB	General Midi ●
CD 80 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
2 Spieler über Modem, Nullmodem

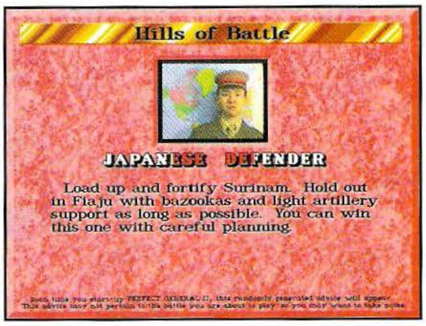
RANKING

Strategiespiel

Grafik	70%
Sound	85%
Handling	85%
Spielspaß	82%
Spiel	deutsch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Empire
Preis	ca. DM 120,-
CD-Advantage	ausreichend



Die grafische Oberfläche ist etwas veraltet und entspricht nicht mehr den heutigen Anforderungen.



Auch die Zwischensequenzen machen technisch nicht allzuviel her.



Der Spielablauf ist wenig spektakulär und bringt kaum Abwechslung: auf Dauer sehr ermüdend!

The Perfect General 2

Wabenschlacht

Auf Hexfeldern basierende Strategiespiele gibt es mittlerweile wie Sand am Meer, und ähnlich den Sandkörnern gleichen sich auch die einzelnen Produkte. Hin und wieder gibt es jedoch Ausnahmen, die trotz der öden Spielgrundlage stundenlang an den Bildschirm fesseln können...

Auf einer kleinen Karte, die sich beliebig scrollen läßt, stehen sich wieder einmal zwei Generäle mit ihren Armeen gegenüber. Gekämpft wird einerseits um Städte, da durch die dazugewonnene Produktion neue Einheiten gebaut werden können, und andererseits um Punkte. Nach einer bestimmten Rundenanzahl endet das langweilige Gemetzel, und der Sieger wird schließlich nach dem Punktekonto ermittelt.

Realitätsfern

Zu Beginn muß jeder Spieler eine Armee aufstellen. Jede Einheit kostet eine bestimmte Anzahl an Punkten, mit denen Infanterie, Panzer und Artilleriegeschütze „gekauft" werden müssen. Flugzeuge, egal welcher Art, gibt es überhaupt nicht, wodurch man schon erheblich in der späteren taktischen Auseinandersetzung eingeschränkt ist. Danach kommt es zur nächsten Phase, in der nur die Artillerie feuern darf und die Verluste auch in Kraft treten. Schließlich beginnt der erste Spieler, alle Einheiten zu ziehen, sollte er dabei aber in die Nähe einer gegnerischen Einheit kommen, die in der letzten Runde noch nicht ihre Vernichtungskraft auf ein Opfer lenken konnte, wird er sofort beschossen. Nachdem auch der zweite Spieler bzw. der Computer gezogen hat, wird abwechselnd aus allen Rohren geschossen. Damit wäre dann eine Runde zu Ende, und die nächste fängt wieder mit dem Kauf neuer Truppen an. Die Strategie beschränkt sich auf geplantes Vorrücken im Schutz eigener Artillerie sowie das Ausnützen der Reichweitenunterschiede der übrigen Einheiten.

Die Grafik mag besser sein als beim Vorgänger und ist sicherlich zweckmäßig, heutzutage stellt man aber selbst an Strategiespiele andere Ansprüche. Ebenso verhält es sich mit der Hintergrundmusik: von Abwechslung keine Spur. Bei den stundenlangen Szenarien schaltet man sie am besten gleich ab. Auf die Soundeffekte zu den lieblos animiert rollenden Panzern und Infanteristen sowie die futuristische Vertonung der Schußwechsel kann man ebenfalls getrost verzichten.

Alexander Geltenpoth ■

Statement



Im Vergleich zu Panzer General wurde hier wirklich halbe Arbeit geleistet. Auch der integrierte Zwei-Spieler-Modus, sei es nun über Modem oder an einem Computer, wird kaum für längere Motivation sorgen. Schach ist abwechslungsreicher, unterhaltender und spannender.

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 25 MB	General Midi
CD 25 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM

RECOMMENDED
486, 4 MB RAM

MULTIPLAYER
2 Spieler über Modem, Nullmodem

RANKING

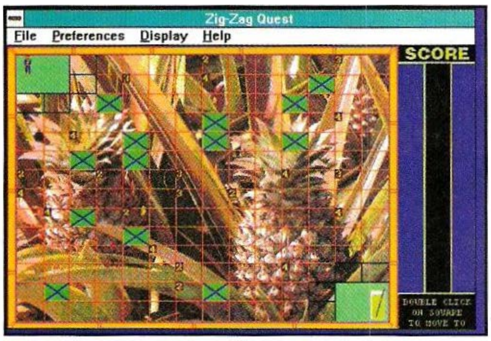
Strategiespiel

Grafik	50%
Sound	45%
Handling	75%
Spielspaß	55%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	QQP
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	ungenügend

Zig-Zag

Glücksrad

Der Legende nach mußten die hawaiianischen Könige erst eine Prüfung bestehen, um gekrönt zu werden. Quantum Quality Productions nehmen diese Geschichte als Grundlage für Ihr neustes Spiel.



Zig Zag ist ein Spiel für kühle Denker; grafisch macht es wenig her, aber spielerisch kann es Fans des Genres begeistern.

Der zukünftige König von Hawaii wird in dem Spiel Zig-Zag einigen Prüfungen unterzogen, in denen er sein Wissen unter Beweis stellen muß. Durch Lösen von Wort- bzw. Zahlenrätseln muß sich der Spieler einen zusammenhängenden Weg von der einen Bildschirmecke zur anderen bahnen. Dabei gilt es, Hindernisse, wie beispielsweise Inseln oder Haie geschickt zu umgehen. Die Wortlänge für den Weg kann unterschiedlich definiert werden: man hat die Wahl zwischen vier bis sieben Buchstaben, wobei der Schwierigkeitsgrad mit der Anzahl der Buchstaben steigt. Ist die Anzahl der Buchstaben festgelegt, stellt der Computer sein Rätsel, welches durch geschicktes Kombinieren gelöst werden muß. Die Suche wird von einem Insulaner mit witzigen Kommentaren begleitet. Zusammenfassend kann man wohl sagen, daß Zig-Zag eine Mischung aus „Mastermind" und „Glücksrad" ist, wobei viele natürlich mit den englischen Suchbegriffen zu kämpfen haben werden. Die Grafik, der Sound und die Performance sind den Fähigkeiten von Windows unterworfen. Durch schlechte Haushaltung mit den Systemressourcen wird das Programm leider immer langsamer.

Udo Johnson ■

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 3 MB	General Midi
CD 6 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, DoubleSpeed, Windows 3.1

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, DoubleSpeed, Windows 3.11

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

Denkspiel

Grafik	44%
Sound	65%
Handling	45%
Spielspaß	53%
Spiel	englisch
Handbuch	englisch
Hersteller	Quantum Quality
Preis	ca. DM 80,-
CD-Advantage	befriedigend

Links 386 CD

Platzhirsch

Während Access bereits an einer Links-Version für Pentium-PCs arbeitet, wird die nach wie vor beliebteste Golfsimulation seit kurzem in einer Enhanced Version auf CD-ROM ausgeliefert.



Links 386pro CD-ROM bietet leider nicht alle Zusatzkurse, sondern nur eine Auswahl.

Neben dem hinsichtlich Steuerung und Grafik unveränderten Ur-Programm enthält das Paket zwei Original-Plätze, namentlich Harbour Town Golf Links und The Belfry (DER britische Top-Golfplatz schlechthin). Neu sind die sogenannten Fly-bys: Sie beobachten einen animierten und kommentierten „Flug" über jede Bahn vom Abschlag bis zum Green. Erweitert wurden die Musik und die Soundeffekte, die nunmehr glasklar in CD-Qualität ertönen. Links 386 CD ist die Voraussetzung, um die Fly-bys aller anderen Links-CD-Kurse bestaunen zu können. Trotz des Erfolges von PGA Tour Golf 486 konnte sich der Hersteller wiederholt nicht zur Veröffentlichung einer CD-ROM mit SÄMTLICHEN Zusatz-Plätzen durchringen.

Petra Maueröder ■

SPECS & TECS

VGA	SVGA
Tastatur	AdLib
Maus	SoundBlaster
Joystick	Roland
HD 16 MB	General Midi
CD 470 MB	Audio

REQUIRED
386, 4 MB RAM, SingleSpeed-CD-ROM

RECOMMENDED
486, 8 MB RAM, DoubleSpeed-CD-ROM

MULTIPLAYER
keine Multiplayer-Option

RANKING

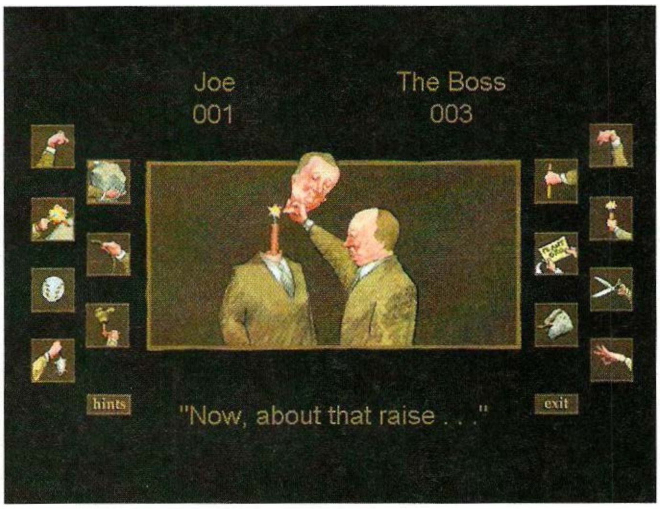
Golfsimulation

Grafik	85%
Sound	60%
Handling	85%
Spielspaß	89%
Spiel	englisch
Handbuch	deutsch
Hersteller	Access
Preis	ca. DM 100,-
CD-Advantage	befriedigend

Take Your Best Shot

Garbage Collection

Nachdem 7th Level mit der nutzlosesten Multimedia-CD des Jahres (Monty Python's Complete Waste of Time) nicht besonders unangenehm aufgefallen sind, schieben sie mit Take Your Best Shot gleich das nächste Produkt nach, in der diffusen Hoffnung, der Verbraucher hat endlos Zeit - und die will er sich sinnlos vertreiben. Diesmal haben sie sich die Comicfiguren von Bill Plymton auserkoren.



Das einzig brauchbare Spiel auf der CD-ROM kann sogar für mehrere Minuten begeistern: pechschwarzer, englischer Humor!

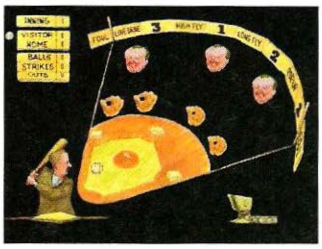
Hauptdarsteller sind zwei ältliche Herren (kennt jemand deren Namen?), die nicht besonders gut aufeinander zu sprechen sind. Aus diesem Thema läßt sich allerhand machen. Die 200 Audioclips hauen allerdings keinen mehr vom Hocker, 32 Icons warten darauf, nicht benutzt zu werden, und die 18 „lebenden" und zehn statischen Wallpapers sorgen auch nicht für überschwengliche Heiterkeitsausbrüche. Aber da sind ja noch die Spiele! „Head Shot" entpuppt sich als simpler Arcanoid-Verschnitt, der kaum länger als fünf Minuten vor den Screen fesseln kann. Zwar ganz nett, aber mit hohem Schlaf-Faktor. „Line Shot" ist eine Baseball-Variante, die nicht nur fast unspielbar ist, sondern den vorherigen Schlaf-Faktor sogar noch weit überbietet. Kurz aufgeschreckt bin ich bei „Hot Shot", das frech vom Urvater aller Computerspiele, Pong, abgekupfert wurde. Im Zwei-Spieler-Modus vermag das Spiel sogar etliche Minuten zu unterhalten. Ich fing an, Hoffnung zu schöpfen. Frohen Mutes ließ ich gleich darauf „Best Shot" meinen Speicher zerwühlen. Endlich mal ein wirklich witziges Game! Via Icons hat man die Wahl, seinen Gegenspieler mit allerlei putzigen Gemeinheiten zu erfreuen. Die Faust durch (!) das Gesicht schlagen, einen Felsen an die Ohren binden, die Nase packen, verdrehen und abschneiden sowie manch andere humorige Äußerung der Lebensfreude, auf die ich aus Angst vor übereifrigen Jugendschützern nicht näher eingehen will.



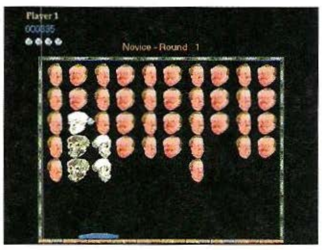
Risiken und Nebenwirkungen:

Natürlich hat der „Gegenspieler", der überaus passiv alles mit sich geschehen läßt, auch die Möglichkeit zurückzuschlagen, wenn ein mitleidiger User sich seiner Steuerung annimmt. Allerdings sind die acht (8) Variationen, den Gegner zu quälen, schnell angesehen, und schon wieder beschleicht mich bleierne Müdigkeit. Wohl dem, der einen zweiten Mitspieler hat, so kann man sich während des Spiels wenigstens gegenseitig die Köpfe abstützen. Verzweifelt suchte ich nach weiteren Programmen auf der CD, wurde aber nicht fündig. Das soll alles gewesen sein? Wir haben später noch lange darüber nachgedacht, warum so eine CD auf den Markt gebracht wurde. Sollten tiefsinnige psychologische Gründe dahinterstecken? Will man damit den Verbraucher auf höchst subtile Weise daran erinnern, daß vieles im Leben auf den ersten Blick recht nett aussieht, aber sehr schnell sehr langweilig werden kann? Sollten homöopathische Gründe den Ausschlag gegeben haben? Will man dem Verbraucher ersparen, bei Schlaflosigkeit auf Pillen zurückzugreifen, welche seinen Organismus schädigen? Haben gar Aliens ihre grünen Finger im Spiel, um uns einzuschläfern? Uns wären noch viel mehr Gründe eingefallen, diese CD der Öffentlichkeit zugänglich zu machen, aber dann wurde die Kneipe geschlossen.

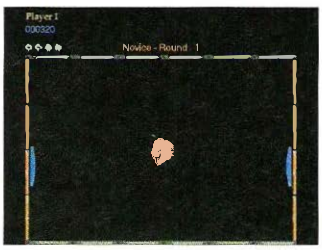
Rainer Rosshirt ■



Bei diesem Spiel ist es reine Glückssache, den Ball zu treffen.



Sie kennen dieses Spiel? Stimmt, Arkanoid mit Comic-Köpfen!



Pong, der Urvater aller Computerspiele, läßt grüßen.

Terminal Velocity

Tödliche Geschwindigkeit

Um gleich zu Beginn jede Verwechslungsgefahr auszuschließen: Terminal Velocity ist nicht das Spiel zum gleichnamigen und durchaus erfolgreichen Spielfilm mit Charlie Sheen und Nastassja Kinski (dt. Titel „Tödliche Geschwindigkeit"). Terminal Velocity ist der neue 3D-Actionknaller von Apogee!



Diese Basisstation richtet keinen Schaden mehr an: zusätzlich kann ein Extra abgestaubt werden.



Wir schreiben das Jahr 2704. Nach schweren, verlustreichen Kriegen ist die Menschheit endlich zur Besinnung gekommen und hat alle Kampfhandlungen abgebrochen. Ein übergeordnetes und hochintelligentes Computersystem sorgt dafür, daß der Frieden zwischen den einzelnen Völkern auch dauerhaft erhalten bleibt. Doch die plötzliche Harmonie währt nur für kurze Zeit: am 2. September 2704 fallen feindliche Spezies anderer Planeten in unser Sonnensystem ein und zerstören große Teile der Erde. Als Pilot der Air-Force übernehmen Sie die bedeutungsvolle Aufgabe, gegen die außerirdischen Flotten in den Krieg zu ziehen und die Ursache der plötzlich auftretenden Aggression zu ergründen. Dazu steht Ihnen der neue Kampfjet TV-202, eine äußerst sensible Maschine, zur Verfügung.

Descent Cabrio

Man kann es eigentlich gleich vorwegnehmen: Terminal Velocity ist im Grunde nicht mehr als eine tolle Mischung aus Descent und Magic Carpet. Dabei setzte man sich für das Flugverhalten mit Interplays Roboterschlacht auseinander und riskierte für die Grafikengine einen tiefen Blick in Bullfrogs 3D-Spiel aus 1.001 Nacht! Das ist natürlich recht banal ausgedrückt, trifft aber den Punkt. Natürlich bietet Terminal Velocity (TV) eine Menge neuer, anderer Optionen. Beispielsweise gibt es weder vertikale noch horizontale Beschränkungen - d. h. man kann in seinem Jet den kompletten Planeten erkunden.



Vor dem Spiel kann man sich die feindlichen Einheiten in aller Ruhe zu Gemüte führen.

Damit das Spiel aber nicht zur reinen Besichtigungstour („was ist das denn für eine schöne Gebirgskette?") verkommt, hat Apogee noch einige rastlose Gegner eingebaut. Gegen Panzer, feindliche Raumjäger und massive Bodenstationen muß man sich auf seiner Suche nach dem nächsten Warptunnel verteidigen. Dabei werden alle Widersacher auf einer Dark Forces-ähnlichen On-Screen-Karte angezeigt, der Standpunkt des Warptunnels aber verheimlicht. Folge: man fliegt über die wunderschönen Landschaften, macht möglichst viele Bodenstationen dem Erdboden gleich - wobei zusätzlich einige nette Extras abfallen - und sucht verzweifelt nach dem Ausgang zum nächsten Level. Das klingt nun auf Dauer etwas eintönig, ist es aber nicht. Zum Glück sitzen einem die verschiedenen feindlichen Raumjäger derart verbissen im Nacken, daß man sich schon gewagte Flugmanöver einfallen lassen muß, um sie abzuschütteln bzw. zu zerstören.

Feuerwerk

Aus technischer Sicht ist Terminal Velocity ein wahres Feuerwerk. Selbst auf herkömmlichen 486ern kommt man in den Genuß absolut flüssiger 3D-Grafik. Vorausgesetzt werden dann jedoch mindestens 8 MB RAM, besser wären allerdings sogar 16 MB RAM. Die Vollversion, die innerhalb der nächsten Wochen auf den Markt kommen wird, soll sogar allerfeinste SVGA-Grafik bieten. Dann benötigt man natürlich schon einen monströsen Pentium mit 90 oder mehr MHz. Die musikalische Untermalung ist - im krassen Gegensatz zur Grafik - eher durchschnittlich und nötigt den Spieler schon nach wenigen Minuten zum Abschalten. Darüber hinaus klingen die Soundeffekte nicht ganz so perfekt wie bei Descent oder Magic Carpet.

SHAREWARE

Maus	SoundBlaster
Tastatur	Joystick
4 MB RAM	486 er

PREIS d. Vollversion: n. b.

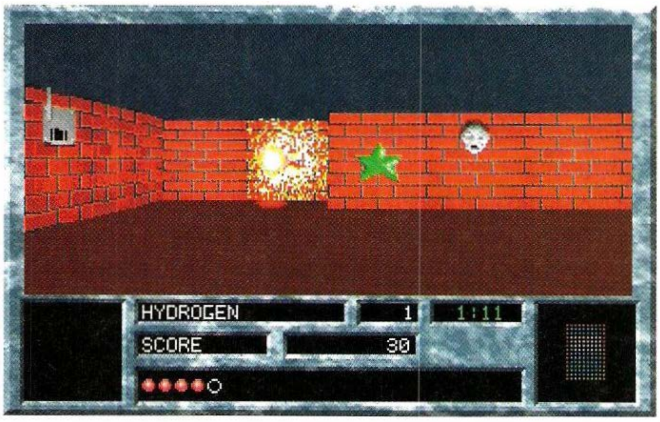
Break Free

Indexfrei

Mittlerweile fast schon ein Kunststück: 3D-Ballerspiele, die nicht den Ärger der Bundesprüfstelle auf sich ziehen! Doch zweifelsfrei losgelöst von aller Gewalt liegen Spiele wie Tetris oder Arkanoid. Die goldene Mitte fanden die Programmierer der Firma Software Storm mit einer hitverdächtigen Arkanoid-Variante im 3D-Look. Ach was, wie denn das? Zuerst wurde auf die etwas veraltete 2D-Darstellung verzichtet und die Steine in Form von Wänden in einem Raum aufgestellt. Dann gab man dem Spieler, der gleichzeitig als „Schläger" fungiert, die Möglichkeit, sich frei und nicht nur nach rechts und links zu bewegen. Zu guter Letzt feuert man als Ball eine zerstörerische Plasmakugel ab, die bei Berührung Wände zerstört. Aus Arkanoid wurden außerdem viele Optionen, wie auftauchende Zusatzfunktionen vom Zeitlimit bis zum MG, übernommen. Auch an unterschiedliche Erscheinungsformen der Blöcke wurde gedacht. Anfangs ist es nicht ganz unproblematisch die Flugbahn einzuschätzen, doch unter Zuhilfenahme des Radar-Screens kommt der Spieler schnell mit der neuen Situation zurecht. Selbst abgestumpfte Arkanoid-Veteranen werden mit diesem Programm aufs Neue den Prozessor heizen. Fazit: eine starke Spielidee, die man auf jeden Fall ausprobieren sollte! Jetzt fehlt nur noch eine 3D-Tetris-Variante, in der der Spieler als Block nach unten fällt und sich eine passende Lücke suchen muß.



Arkanoid im XXXX-Look: man selbst fungiert als „Schläger"!



Wer hätte gedacht, daß in Arkanoid so viel Action stecken kann?



Selbst auf 486ern ist Break Free rasend schnell!

SHAREWARE

Maus | SoundBlaster
Tastatur | Joystick
4 MB RAM | 386 er

PREIS d. Vollversion ca. DM 49,-

Morphello

Quadratur



Formel: „4/3 r hoch 3 mal Pi = a hoch 3 + Grips". Der Mathematiker möge diese Formel verzeihen, doch bei Morphello geht es weniger um tiefsinnige Formeln als eher um ein ganz einfaches Brettspiel. Der Ästhet findet vollste Befriedigung in der bislang besten Umsetzung eines altbekannten Programms...
Eine echte Freude für Ohr, Auge und Grips, die hier von dem jungen Label Sentience Entertainment abgeliefert wurde. Auf dem dreidimensionalen Spielbrett liegen zu Beginn mittig zwei Spielsteine (Kugel oder Würfel) der beiden Spieler. Ziel ist es, durch abwechselndes Zufügen von Steinen eingeschlossene Felder des Gegners in eigene Figuren zu verwandeln. Wer nach vollständiger Brettfüllung die meisten Felder sein eigen nennt, gewinnt. Strategie und Denkvermögen ist von Ihnen und Ihrem Computergegner, der auf fünf verschiedenen Schwierigkeitsstufen spielen kann, gefordert. Dabei sollten Sie das Brett von allen Seiten genau prüfen, um Ihrem Computergegner nicht zu unterliegen.
Auch zu zweit kann man sich an den hervorragenden Grafiken und Animationen begeistern. Was in der Shareware-Version nicht mehr ist als ein Spielbrett mit Morphing von Kugel zu Würfel, findet in der Vollversion Abwechslung durch fünf weitere gute, lustige Designs. Fazit: Ein wahres Schmuckstück - auch für echte Denker!

Kugeln und Quadrate. Morphello ist grafisch äußerst ansprechend und besitzt ein einfaches, aber geniales Spielprinzip. So sehen Spiele aus, die langfristig motivieren können.



SHAREWARE

Maus	SoundBlaster
Tastatur	Joystick
2 MB RAM	386 er

PREIS d. Vollversion **ca. DM 49,-**

SPD (2. Werbespiel)

Das Rad der Zeit

Politischer Beeinflussung unterliegt man heute überall. So wundert es auch nicht, daß große Parteien immer öfter auf Computerspiele zurückgreifen, um auch das zukünftige Wählerpotential rechtzeitig zu „informieren". Ob nun zur Bundestagswahl oder „nur" zur Landtagswahl (NRW), die SPD wartet mit einem Computerspiel auf. Bei netter und detailreicher VGA-Grafik werden spielerisch keine Akzente in einem faden und unzeitgemäßen Adventure gesetzt. Der Handlungsstrang ist fest vorgeschrieben, nicht gelöste Aufgaben resultieren in einem Rücksprung zur bereits bekannten Szene. Ihre Aufgabe, in der Rolle eines Kindes, besteht darin, das Rad der Zeit zurückzudrehen, um Verlorenes wiederzufinden. Nebenbei werden unterschwellig Ideologien und Informationen vermittelt, die doch recht deutlich auf den Wählerkreis zugeschnitten sind. Alles in allem findet man auf den benötigten zwei HD-Disketten zwar Zerstreuung für mehrere Stunden, aber nur um den Preis eines 14 bis 20 Zoll-Werbeplakats auf dem eigenen Schreibtisch. Fazit: Der gesetzte Standard der letzten Veröffentlichungen in diesem Genre konnte nicht erreicht werden. Nur für Anfänger vielleicht eine Herausforderung!





Leichte und viel zu durchsichtige Puzzles zeichnen das zweite SPD-Spiel aus. Zusammen mit den spärlichen Grafiken und den kümmerlichen Soundeffekten ist SPD kein Paradebeispiel für ein gelungenes Werbespiel.

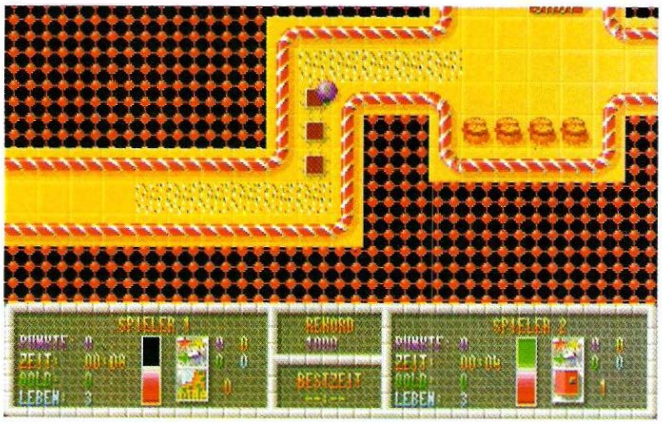
SHAREWARE

Maus	SoundBlaster
Tastatur	Joystick
2 MB RAM	386 er

PREIS d. Vollversion **Freeware**

Rollin

Fußball



Oxyd in Reinkultur. Dieser Klon ist sicherlich Geschmackssache.

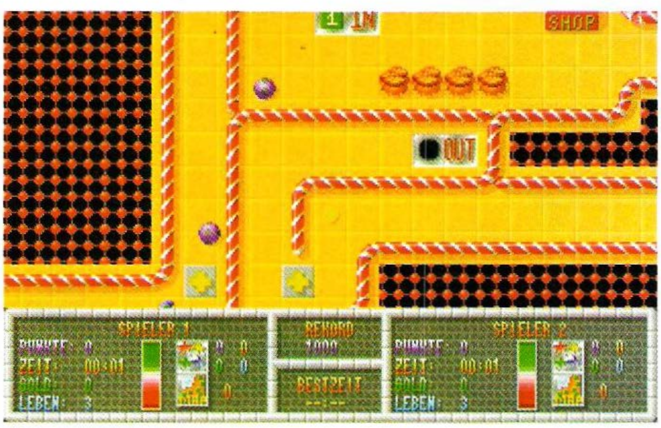
Die Begeisterung für Geschicklichkeitsspiele mit einem Hauch Adventure ist nach wie vor ungebrochen. Bei Rollin, einem Artgenossen zum Klassiker Oxyd, steuern Sie in einem Labyrinth einen Ball, der neben der Fähigkeit, allerhand umherliegende Gegenstände und Geld einzusammeln, auch die Möglichkeit besitzt, einkaufen zu gehen. In Shops tauscht man die Wertgegenstände gegen Levelkarten, Zeitboni und diverse Schlüssel. Ziel einer jeden Runde ist es, möglichst unbeschadet in den Exit - und nur in diesen - zu fallen! Hervorragend die Spielidee, gelungen die Umsetzung.

Die gut animierten Bewegungen und die farbenprächtige Darstellung des Spielers und der Hintergründe, sorgen für hinreichende Motivation; der ausgezeichnete Sound verleiht dem Spiel den nötigen Pep. Als wesentlicher Bestandteil darf man sich immer wieder über ausgeklügeltes Design und knifflige Rätsel freuen. Das umfassende Optionsmenü für alle wichtigen Einstellungen rundet das Produkt ab. Die Vollversion, die als Teil 1 oder 2 mit jeweils zwei Episoden sowie als Bundle mit allen vier Episoden erhältlich ist, bietet bei langanhaltendem Spielspaß einen noch fairen Preis.

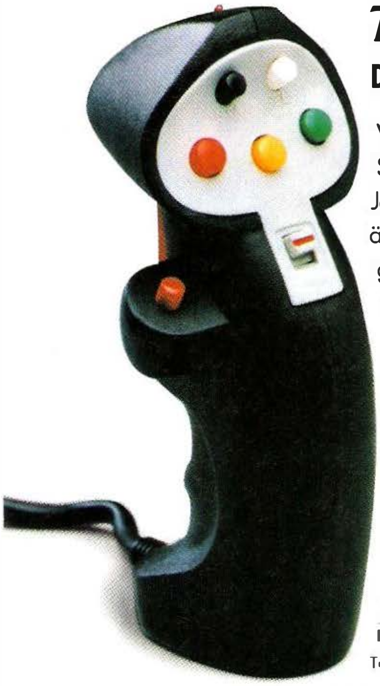
SHAREWARE

Maus | SoundBlaster
Tastatur | Joystick
2 MB RAM | 386 er

PREIS d. Vollversion ca. DM 69,-



Die Spielkugel muß durch verschiedene Level bugsiert werden.



Total Control

Der Joystick ohne Schalter

Vollkommene Bewegungsfreiheit bei der Steuerung von Spielen verspricht der neue Joystick Total Control, bei dem Richtungsänderungen durch Änderungen im Neigungswinkel erreicht werden. Auch muß der Stick nicht mehr auf dem Schreibtisch plaziert werden, stattdessen liegt er einfach in der Hand. Drehen Sie jetzt das Handgelenk in die eine oder andere Richtung, wird in einer kleinen mit Flüssigkeit gefüllten Kapsel ein Kontakt geschlossen und die Bewegungsrichtung an den PC weitergeleitet. Spezielle Treiber sind zum Betrieb nicht notwendig, der Preis beträgt DM 89,-.

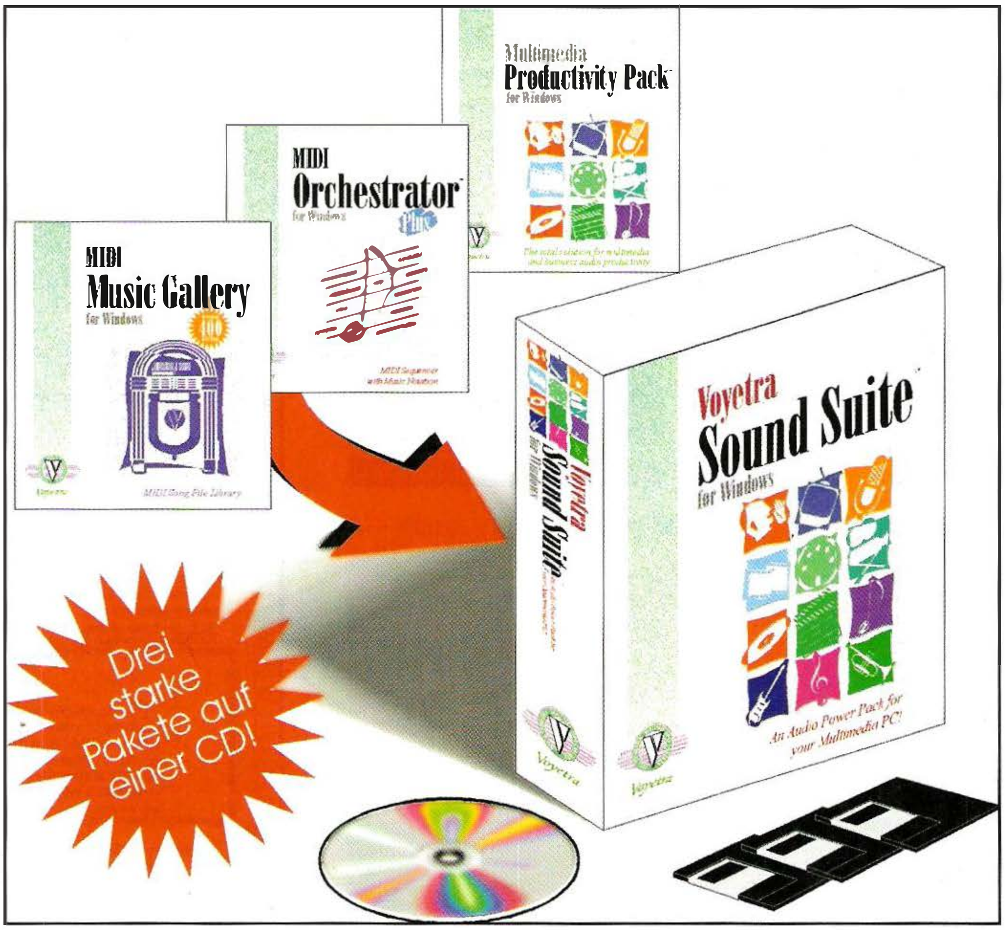
Info: PressAny Key, Salzstr. 21, 21335 Lüneburg, Tel. (0 41 31) 74 78 78

Voyetra Sound Suite

Damit Ihnen nicht Hören und Sehen vergeht

Multimedia total verspricht das Komplettpaket Sound Suite von Voyetra, einem Hersteller, dessen Produkte Sie häufig im Paket mit einer Soundkarte finden. Die Sound Suite beinhaltet die Programme MIDI Orchestrator Plus, MIDI Music Gallery sowie ein Productivity Pack, das wiederum aus einer Reihe von Sound- und Grafiktools besteht. Mit Audiostation, Audioview sowie der Video- und Imagestation können Klänge, Audio-CDs, Videos und Photo-CDs abgespielt bzw. betrachtet werden. Weitere Utilities sind Jukebox, Sound Events, Sound Script, Say it und Voice Net, mit dem sich in Novell-Netzwerken Voice-Nachrichten versenden lassen. Angeboten wird die Voyetra Sound Suite für DM 348,-, Sie können aber für DM 199,- auch nur das Productivity Pack beziehen. Ebenfalls neu ist der MIDI Renderer für DM 129,-, mit dessen Hilfe Sie aus einer beliebigen MIDI-Datei eine WAV-Datei erstellen können. Das Ergebnis kann sich durchaus sehen bzw. hören lassen und entspricht in der Klangqualität etwa einem durchschnittlichen Wavetable-Synthesizer.

Info: M3C Systemtechnik GmbH, Großbeerenstraße 51, 10965 Berlin, Tel. (0 30) 7 85 60 66





Der Multi-System-Joystick MS 200 erweist sich im Praxistext als wenig robust. Nett ist dieses Eingabemedium aber allemal - vor allem zum günstigen Preis von DM 79,-.

Multi-System-Joystick MS-200

Autofahren wie im richtigen Leben

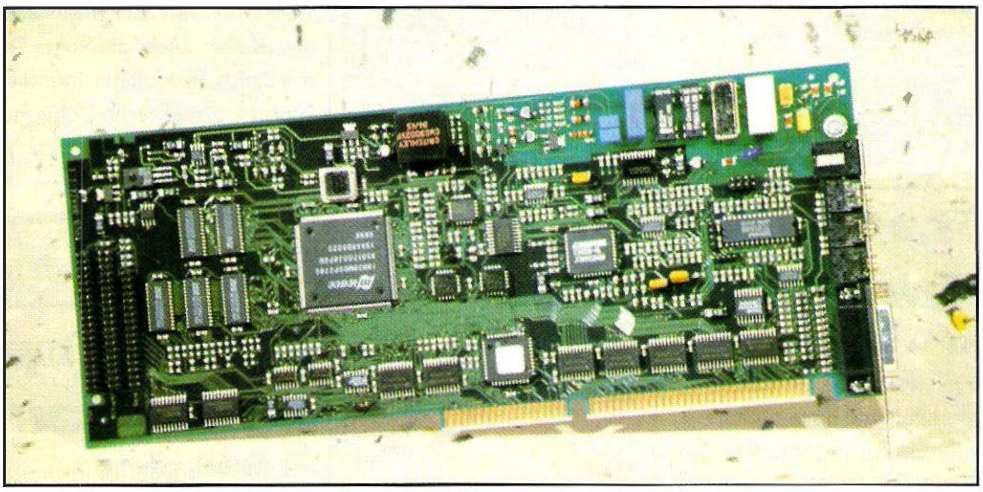
Wie auf dem Bild unschwer zu erkennen, eignet sich der analoge Multi-System-Joystick MS-200 ideal für Rennsimulatoren. Zwei mit den Füßen zu bedienende Schalter können unter dem Schreibtisch plaziert werden und übernehmen, je nach Spiel, die Funktionen von Bremse oder Gaspedal. Durch Drehen des Lenkrades erfolgt die Steuerung der X-Achse, durch ein Heranziehen oder Wegdrücken des Lenkrades kann die Y-Achse gesteuert werden. Für DM 79,- ist der Joystick zwar eine recht pfiffige Lösung, sehr robust ist er jedoch nicht ausgefallen.

Info: Conrad Electronic GmbH, Klaus-Conrad-Str. 1, 92240 Hirschau, Tel. (0 96 22) 3 01 11

Aus dem Testlabor: Miro MiroConnect 34 wave

Soundkarte, Wavetable-Synthesizer, Faxmodem und Anrufbeantworter sind über ein DSP von IBM auf der MiroConnect realisiert. In unserem Testlabor mußte die Karte zeigen, was sie wirklich kann. Die Emulation der Soundkarte erledigt der DSP auf den ersten Blick zur vollen Zufriedenheit, bei der Konfiguration von Spielen wird die SoundBlaster-Emulation akzeptiert. Bei der Auswahl der abzuspielenden digitalen Stimmen kommt IBMs Rechenknecht aber schon ins Schleudern: Mehr als zwei Stimmen (meist bieten Spiele wie Dark Forces bis zu acht Stimmen an) konnten wir nicht abspielen. Der Wavetable-Synthesizer, der zwar unter Windows noch halbwegs akzeptable Klänge zustandebringt, ist unter DOS jedoch aufgrund des fehlenden MPU-Interfaces nicht ansprechbar. Erstes Fazit: Für Spiele nur bedingt geeignet. Das Modem erreicht in der derzeitigen Software-Fassung nur eine Geschwindigkeit von 14.400 Bit/sec, die V.34-Option mit 28.800 Bit/sec soll per kostenloses Software-Update nachgereicht werden. Die Leistungsfähigkeit der Datenkompression haben wir mit einer ca. 250 KB großen Textdatei ausgelotet. Während ein „echtes" Modem die Übertragung in 58 Sekunden erledigt, ließ sich die MiroConnect hierfür 1:21 Minuten Zeit. Faxbetrieb und Anrufbeantworter funktionierten tadellos. Fazit Nummer 2: Zur Datenkommunikation mit kleinen Einschränkungen geeignet. Bei einem Preis von DM 599,- ist angesichts der jeztigen Leistungsfähigkeit der Erwerb von Einzelkomponenten wie Faxmodem mit Voice-Funktion und Wavetable-Soundkarte vorzuziehen.

Info: Miro Computer Products AG, Carl-Miele-Straße 4, 38112 Braunschweig, Tel. (05 31) 2 11 30



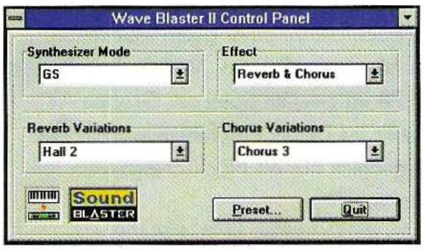
Creative Labs Wave Blaster II

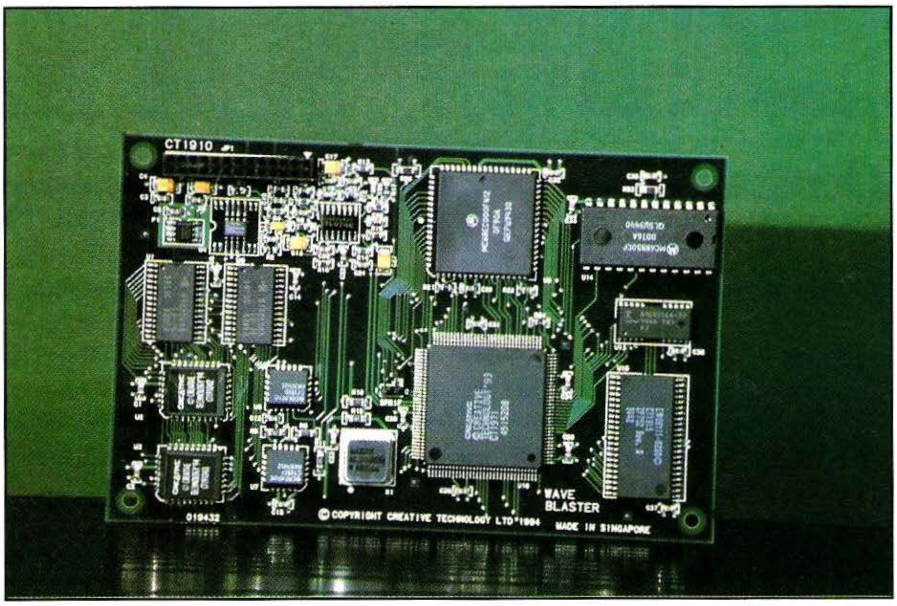
Spitzen-Sound zum Nachrüsten

Dem Wavetable-Synthesizer E-Mu 8000, bekannt von der AWE 32, wurden auf der neuen Wave Blaster II gleich 2 MB komprimierte und überarbeitete Samples spendiert. Kompatibel zu General MIDI, GS und MT32, kann der 32-stimmige Synthesizer auf jeder Waveblaster-Schnittstelle installiert werden, zusätzliches RAM zum Nachladen von Instrumenten ist jedoch nicht enthalten. Der Lieferumfang besteht aus einem MIDI-Kabel sowie dem MIDI-Sequenzer Cakewalk Apprentice und einem Tool, mit dem Sie direkten Zugriff auf die Hüllkurvenparameter des Synthesizers erhalten. Dem Wave Blaster II können wir nach ersten Hörtests eine überragende Klangqualität bescheinigen, die nahe an die „großen" Wavetable-Synthesizer von Dream, Roland oder Korg herankommt. Der Preis liegt bei DM 349,-.

Info: Creative Labs GmbH, Münchnerstraße 16, 85774 Unterföhring, Tel. (0 89) 9 92 87 10

Der WaveBlaster II klingt fast wie die High-End-Karte von Roland. Typisch Creative: der Einbau und die Konfiguration des SoundBlaster-Aufsatzes ist wieder einmal kinderleicht.





Ike MC Africa

Black is Beautiful

Mit seiner neuesten Scheibe Africa, musikalisch eine Art Afro-Techno, steigt der aus Nigeria stammende Musiker Ike MC auch gleich in die Multimedia-Welt ein. Die Mixed-Mode-CD gibt auf dem Datentrack außer einem Video und Infos zu den Musikern nicht viel her, bei einem Preis von DM 19,80 kann man aber nicht meckern, zumal die Musik durchaus auch für Nicht-Fans hörenswert ist.

Info: DirectMedia GmbH, Symeonstraße 6, 12279 Berlin, Tel. (0 30) 7 23 93 10





Stationen Marilyn Monroe

Manche mögen ´s heiß



Sie gilt als das Sexsymbol schlechthin und hatte bis kurz vor ihrem Tod im Jahr 1962 angeblich eine Beziehung zu beiden Kennedy-Brüdern gleichzeitig - naja, sei's drum. Zwei CDs, von denen eine als reine Audio-CD zwanzig Songs aus ihren Filmen enthält, geben Einblick in ihr Leben, ihre Arbeit und ihre Filme. Viel nacktes Fleisch - MMs erster Aktfilm aus den 40er Jahren zeigt sie so, wie sie Männer am liebsten sehen -, aber auch seriöse Informationen, bekommen Sie für DM 69,80 geboten. Besonders eindrucksvoll gestaltet ist die Scheibe jedoch nicht.



Info: Tewi Verlag, Riesstraße 25, 80992 München, Tel. (0 89) 1 43 12-470

Quizard

1, 2 oder 3?

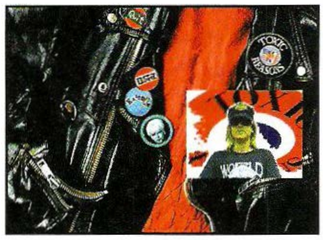


Eigentlich ist diese Quiz-CD recht einfach aufgebaut: Nach dem Einblenden eines Bildes, dessen Inhalt Sie erraten sollen, werden darunter drei mögliche Antworten angezeigt. Wer von den bis zu zwei Mitspielern die Antwort zuerst weiß, drückt die entsprechende Taste und bekommt je nach Reaktionszeit mehr oder weniger Punkte. Klingt langweilig? Ist es aber erstaunlicherweise nicht, denn eine nette Geräuschkulisse sowie die gute Bildqualität sorgen für prima Unterhaltung - mit DM 79,- sind Sie dabei.

Info: 1&1 Direkt, Elgendorfer Straße 55, 56410 Montabaur, Tel. (0 26 02) 16 00-111

Toxic Reasons

Pures Gift für Spießer



Volle Dröhnung verspricht die neue Mixed-Mode-CD „No Peace In Our Time" von Toxic Reasons, einer bereits seit 1979 gegen Kleinbürgertum und Gleichgültigkeit ankämpfenden Punk-Band aus den Staaten.
Titel wie „Armageddon Night", „Third World America" oder „Die Kristallnacht" lassen schon erahnen, daß die Songs nicht vom Alpenglühen oder der güldenen Haarpracht der Nachbarstochter handeln. Der Multimedia-Track ist allerdings etwas dünn ausgefallen: Mehr als einige Statements der Bandmitglieder sowie einige Textdateien über die Entstehungsgeschichte von Toxic Reasons gibt es nicht. Dafür macht das Plattenlabel Bitzcore ausführlich von seinem Recht auf Werbung Gebrauch und packt haufenweise Audio-Samples weiterer Bands auf die Scheibe. Für DM 39,- dennoch kein schlechter Deal, zumal die Scheibe auf Mac und PC läuft.

Info: DirectMedia GmbH, Symeonstraße 6, 12279 Berlin, Tel. (0 30) 7 23 93 10

World Cup Champions 1930-94

Die Mogelpackung

Wer sich beim Anblick der extrabreiten Box für Doppel-CDs auf zwei Silberscheiben freut, hat sich zu früh gefreut: In der zweiten Hülle finden Sie nämlich nur einen Haufen Prospektmaterial. Dann taucht da noch Gerd Rubenbauer auf dem Titel auf, einer der wenigen Sportmoderatoren, der den Öffentlich-Rechtlichen treu geblieben ist. Von weiteren Auftritten, etwa als Ansager auf der CD, hat er glücklicherweise Abstand genommen. Stattdessen kaut Ihnen dort ein ergrauter englischer Fußballer das Ohr ab, den hier sowieso niemand kennt und dem die deutsche Synchronstimme laufend ins Wort fällt. Ach ja, zu den Fußballweltmeisterschaften von 1930 bis 1994 gibt´s natürlich auch noch Infos, zum Beispiel die kompletten Spielpläne und eine ausführliche Beschreibung der Veranstaltung. Ein Quiz gehört ebenfalls zu einer guten Multimedia-CD, allerdings gehen die Fragen im Stil von „Welche Schuhgröße hatte der Schiri 1978 im zweiten Spiel der Gruppe A?" vielleicht doch etwas zu sehr ins Detail. Empfehlenswert ist die DM 79,- teure Scheibe eigentlich nur als Nachschlagewerk für unheilbar Fußballbegeisterte.





Info: 1&1 Direkt, Elgendorfer Straße 55, 56410 Montabaur, Tel. (0 26 02) 16 00-111

Multimedia-Kino WinWord 6

Volkshochschule für daheim



Handbücher zu lesen ist out, gelernt wird heute mit Hilfe modernster Technik: Ein rund zweistündiger Videokurs erklärt praxisnah und direkt in der Textverarbeitung Word, wie Sie das Programm bändigen. Neben der Installation und Konfiguration gibt es auch reichlich Praxistips. Sieht man von der mitunter lausigen Tonqualität ab - hier waren ganz offensichtlich wieder einmal Multimedia-Dilettanten am Werk - ist das Multimedia-Kino für DM 29,80 durchaus empfehlenswert.

Info: Data Becker, Merowingerstraße 30, 40223 Düsseldorf, Tel. (02 11) 93 31 02

Easy Tutor

Aufklärung für Informatiker

Sie sind gerade vom C64 auf den PC umgestiegen? Haben Null Checkung, wie denn so eine „DOSe" überhaupt funktioniert? Prima, hier ist die richtige CD für Sie: Easy Tutor - Computer für Einsteiger. Angefangen bei komplexen Fragen wie „Was ist eine Textverarbeitung?" bis hin zum wissenschaftlich-technischen Overkill „Was ist RAM?", müht sich eine Sprecherin mit der erotischen Ausstrahlung einer verwesten Bratwurst, die Zuschauer am Einschlafen zu hindern. Wer das überstanden hat, darf in einer Art Wirtschaftssimulation eine Backstube mit dem nötigen EDV-Equipment an Hard- und Software ausstatten. Fazit: Für Leute, die gerade mal den PC einschalten können - Voraussetzung für den Einsatz der CD - durchaus ok, wenn auch mit DM 89,- nicht ganz billig.



Info: Raptor GmbH, Fürholzener Straße 5a, 85386 Eching, Tel. (0 89) 3 27 13 00

Lions Filmfestival

Freiwillig Werbung gucken?



„Wer nicht wirbt, der stirbt", so eine alte Weisheit der Werbeprofis. Sterben können auch Sie, nämlich vor Lachen, wenn Sie sich die prämierten Werbefilme vom Filmfestival in Cannes reinziehen. Da die lustigsten Werbespots bekanntlich aus dem Ausland kommen - die porentief reinen Peinlichkeiten aus Deutschland gewinnen in Cannes garantiert keinen Blumentopf, geschweige denn einen Preis -, sollten Sie der englischen Sprache schon mächtig sein. Die 94er Ausgabe von Lions kostet allerdings stolze DM 149,-. Sobald im Juni das diesjährige Filmfestival vorüber ist, darf mit der 95er-Version gerechnet werden.

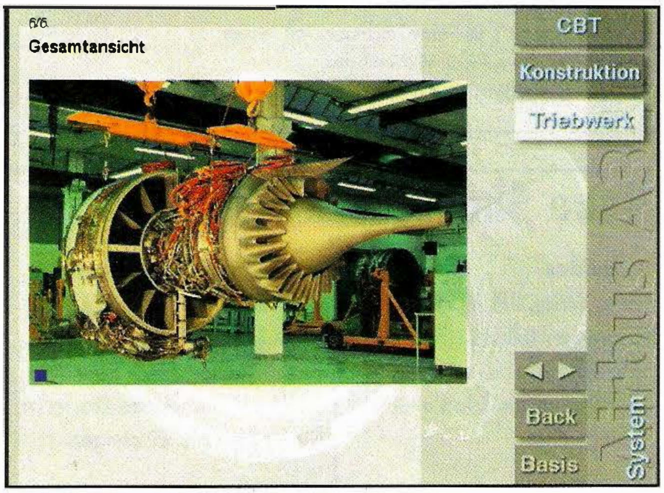
Info: DirectMedia GmbH, Symeonstraße 6, 12279 Berlin, Tel. (0 30) 7 23 93 10

Airbus A340

Nur Fliegen ist schöner

Entwicklung, Planung, Konstruktion und Einsatz stehen im Vordergrund dieser Multimedia-Scheibe rund um den Airbus. Die aufwendige Verpackung - „aufgewertet" durch eine schnarchige VIP-Karte, eine Menge Pappkarton und gewichtsfördernde Einlagen - beinhaltet an brauchbarem Inhalt ein kleines Handbuch und zwei CDs. Sind auf der ersten Scheibe wenigstens noch sinnvolle Dinge wie das Hauptprogramm enthalten, findet sich auf der zweiten nur eine Reihe von Videos. Original-Werbefilmchen von Airbus Industries zeigen den Airliner ausschließlich von seiner besten Seite, und Charlie Dorfmeister, Chef der Lufthansa-Airbusflotte, darf ebenfalls seine Lobhudeleien loswerden. Vielleicht bestellt sich ja einer der Leser danach einen Airbus? Zunächst sind jedoch DM 128,- für die beiden Scheiben fällig, bei denen zumindest Technikbegeisterte auf ihre Kosten kommen.

Info: DirectMedia GmbH, Symeonstraße 6, 12279 Berlin, Tel. (0 30) 7 23 93 10



Geothek Weltatlas

Über alle Berge



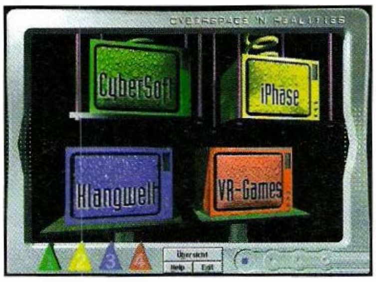


Multimedia-CDs, die unter DOS laufen, geben kaum Anlaß zu besonderer Begeisterung - besonders wenn Sie, wie in diesem Beispiel, auf Sound und Videos verzichten müssen. Zu Ländern und Städten gibt es einige textbasierte Informationen sowie eine Handvoll Stadtpläne, die allerdings nur jeweils den Stadtkern zeigen. Das Kartenmaterial ist von ausreichender Qualität, jedoch wären mehr als nur drei Zoomstufen wünschenswert. Recht nett ist eine Suchfunktion, die nach Anklicken eines Punktes auf der Landkarte den nächstgelegenen Berg, Fluß oder See sucht sowie die Entfernungsmessung zwischen zwei Punkten. Insgesamt nicht umwerfend und für DM 88,- gerade noch akzeptabel.

Info: DirectMedia GmbH, Symeonstraße 6, 12279 Berlin, Tel. (0 30) 7 23 93 10

Cyberspace ´n Realities

Der Stoff, aus dem der Cyberspace ist



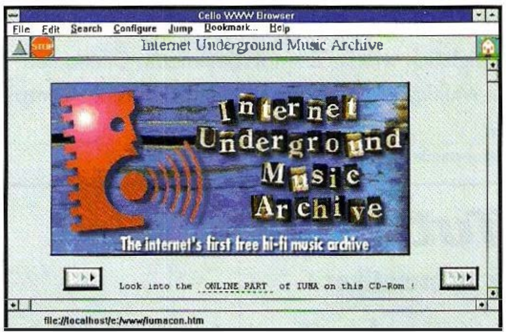
Cyberspace - auf derartige Schlagworte sollten Sie nicht reinfallen, auch wenn uns der Tewi Verlag mit der gekonnten Verkürzung des englischen Bindewortes and auf ´n so etwas wie besondere Coolness suggerieren will. Die dröge Zusammenstellung von Programmen zum Thema Cyberspace - darunter Demos von Alone in the Dark, Dark Forces oder Underworld - sowie die Sammlung von 3D-Animationen und Demoversionen einiger 3D-Tools ist den Preis von DM 59,- jedenfalls nicht wert. Der im beiliegenden Buch enthaltene 3D-Workshop ist bestenfalls kaum mehr als schmückendes Beiwerk. ´ielleicht ´lappt´s ja ´eim ´ächsten ´al ´esser.

Info: Tewi Verlag, Riesstraße 25, 80992 München,
Tel. (0 89) 1 43 12-470

Internet MPEG CD-ROM

Hauptsache digital

Internet, MPEG, CD-ROM - Bahnhof? Wem der Zusammenhang aufgrund des Titels nicht sofort klar wird, braucht sich darüber keine Gedanken zu machen: Die Autoren wußten ganz offensichtlich selbst nicht so recht, was sie hier produzieren wollten. MPEG-Videos, MPEG-Audioclips, MPEG-Software-Player, FAQs aus dem Internet und weitere informative Texte bilden den inhaltlichen Schwerpunkt. Daneben ist das IUMA präsent: Das Internet Underground Music Archiv ist ein Forum für Musiker, in dem sich bislang unbekannte Bands mit Texten und Musikclips in digitaler Form vorstellen können. Präsentiert werden die Daten Internet-like über den WWW-Browser Cello, Sie können auf dieser CD also „surfen" wie im echten Net - nur die Wartezeiten entfallen. Für DM 49,90 erhalten Sie eine reichlich unkonventionelle CD, die zumindest zum Thema MPEG eine Menge zu bieten hat.



Info: DirectMedia GmbH, Symeonstraße 6, 12279 Berlin,
Tel. (0 30) 7 23 93 10

Neue Shareware

Hurricane
(Simon Verlag, DM 29,90)
Zusammenstellung der letzten Spielehits wie Heretic, Descent oder Rise of the Triad inklusive Lösungshilfen.

Andromeda 4.0
(Simon Verlag, DM 49,-)
Rund 2.800 Dateien beinhalten thematisch sortierte Shareware aus allen Bereichen.

Helper Windows
(Simon Verlag, DM 9,90)
Mehr als 250 sinnvolle Utilities für Windows, z.B. WizManager Pro oder WinZip.

Die Plex CD Vol. 6
(Simon Verlag, DM 29,90)
Kunterbunte Shareware-Sammlung mit deutschen Beschreibungen zu allen Programmen.

TY-Culture Tauchen
(Simon Verlag, DM 59,90)
550 Grafiken zum Thema Tauchen inklusive Bildbetrachter.

Mustang Multimedia Spezial
(Pilot Computer, DM 13,90)
Slideshows, Grafiktools und Nützliches aus dem Soundbereich, ein komplettes Starterkit für Multimedia-Einsteiger.

Mustang Wissen & Lernen
(Pilot Computer, DM 13,90)
Lernprogramme mit Schwerpunkt auf Mathematik und Fremdsprachen, aber auch Naturwissenschaftliches oder Führerscheintrainer.

Deutsche Shareware-Neuheiten Mai/Juni (Topware, DM 14,95)
Eine aktuelle Zusammenstellung von Software deutscher Autoren.

Arts on Disk 1-5
(Topware, jeweils DM 19,95)
Fünf Grafiksammlungen im Photo-CD-Format mit jeweils rund 100 Aufnahmen von Klaus Ender zu den Themen Blütenzauber, Schnee und Eis, Carneval Venezia, Zweisamkeit sowie Stille Winkel.

Weitere Neuheiten auf einen Blick

Alojado
Kreuzworträtsel CD-ROM
(NBG, DM 49,95)
75.000 spielfertige Rätsel und ein 100.000 Einträge umfassendes Lexikon.

Win
BioShopping
(NBG, DM 29,80)
Bezugsquellen für ökologische Produkte, lauffähig unter Windows.

Professionell
Francais Pour Windows
(Topware, DM 49,95)
Sprachtrainer mit Lückentexten, Redewendungen und Sprachausgabe für die französische Sprache.

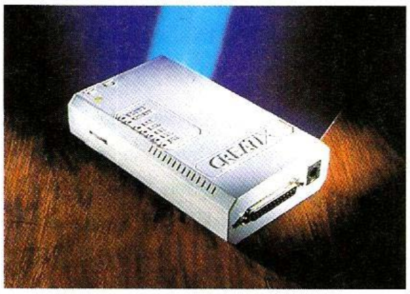
Profesional
Espanol Para Windows
(Topware, DM 49,95)
Das Ganze noch einmal, nur diesmal für´s Spanische.

Win Shopping Direkt
(NBG, DM 29,80)
Einkaufsführer für den direkten Einkauf beim Hersteller, mit rund 1.200 Produkten.

Das Buch der Software
(Simon Verlag, DM 49,-)
CD und Buch mit Shareware, Audio-Tracks, über 2.000 True-Type-Fonts und Vollversionen verschiedener Programme (Kopierprogramm, Kassenbuch, Porto-Optimierung sowie ein Geschäftspaket).

ACHTUNG! Alle CDs wurden getestet auf einem DX2/66 VLB mit 16 MByte RAM, DOS 6.2, SmartDrive für CD-ROM-Caching, WfW 3.11, Spea Showtime Plus Grafikkarte/MPEG-Player, Sound Blaster 16 ASP Soundkarte, Toshiba XM-5201 CD-ROM-Laufwerk.

Creatix mit V.34 und V.FC



Externes Faxmodem mit Rockwell-Chipsatz

In dem Creatix-eigenen kleinen Plastikgehäuse präsentiert sich das neue Modell SG2834, ein Faxmodem mit Übertragungsraten bis zu 28.800 Bit/sec nach V.34 und F.VC. Das Gehäuse enthält außerdem erstmals einen kleinen Lautsprecher. Lieferbar ist das Modem ab sofort zu einem Preis von nur 259 Mark, die Garantie ist beschränkt auf 6 Monate.

Info: Connect Service Riedlbauer GmbH, Bischofstraße 89, 47809 Krefeld-Oppum, Tel. (0 21 51) 55 41 00

Internet leichtgemacht

Das Starter-Kit von Sybex



Ein umfangreiches Paket speziell für Internet-Frischlinge kommt mit dem Starter-Kit von Sybex. Ausführliche Grundlagen zum Net sowie Provider-Adressen mit kostenfreien Probezugängen verspricht das Buch mit CD „Ihr erster Internet-Zugang", das sich dann auch recht ausführlich mit allen relevanten Themen von Archie bis WWW befaßt. Ein Reiseführer mit den 99 schönsten Plätzen im Internet gibt die ersten Tips zum Surfen, die CD „Erste-Hilfe-Kasten Internet" enthält die nötigen Tools für weitergehende Ausflüge. Für 59 Mark ein ideales Einsteigerpaket zu einem wirklich günstigen Preis.

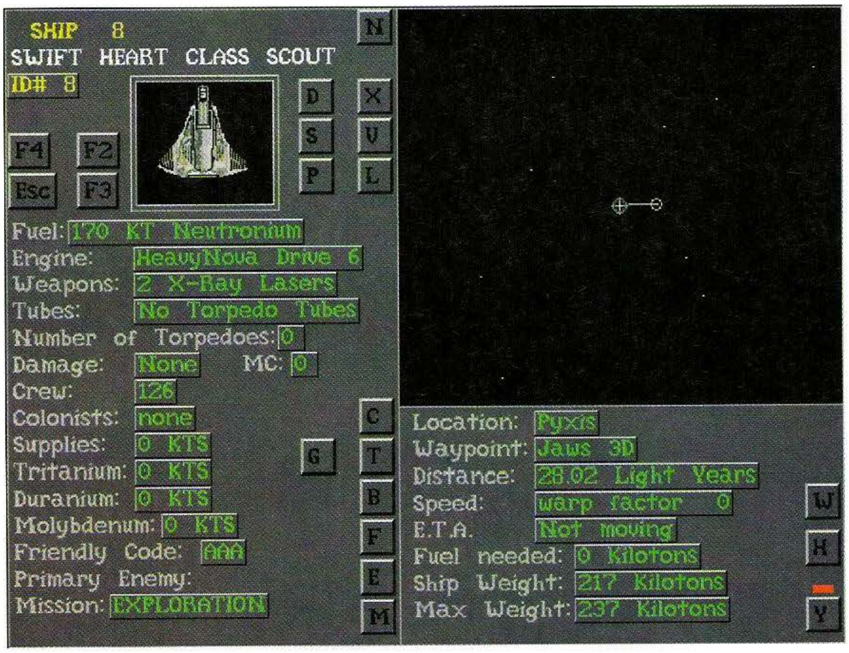
Info: Sybex Verlag GmbH, Erkrather Straße 345-347, 40231 Düsseldorf, Tel. (02 11) 9 73 90

Online-Spiele im Internet

MUDs und VGA-Planets

MUDs, Multi User Dungeons oder auch Multi User Dimensions genannt, ist eine Art Online-Rollenspiel, das weltweit auf großen Unix-Workstations läuft, via Telnet erreichbar ist und auch ohne aufwendige grafische Elemente auskommt. Das Rollenspiel präsentiert sich auf den ersten Blick wie ein Textadventure, bei dem jedoch 50 oder mehr Mitspieler gleichzeitig in einem Szenario agieren können. Die Welt der MUDs kann in einem Star-Trek-Universum spielen oder auch einen Fantasy-Hintergrund haben, feste Regeln gibt es nicht. Als Spieler haben Sie natürlich die Aufgabe, Ihr Universum zu erforschen und Rätsel zu lösen, die Kommunikation mit den Mitspielern ist dabei essentiell. Ab einer bestimmten Spielstufe werden Sie schließlich ein sogenannter Wizard, der auf die Gestaltung der virtuellen Welt Einfluß nehmen kann. MUDs sind eine der wenigen Internet-Dienste, die in Deutschland nicht an Unterentwicklung leiden. Es gibt jede Menge, zum Teil ausgezeichnete, englischsprachige MUDs in Deutschland wie zum Beispiel TappMUD (141.65.40.11, 6510) oder Nightfall (134.2.62.161, 4242), die ein sehr internationales Publikum bieten. Es gibt aber auch einige deutschsprachigen MUDs wie Unitopia (129.69.221.120, 3333) oder Morgengraun (128.176.121.56, 4711).

So paradox es klingen mag, aber der neue Trend bei Online-Spielen sind sogenannte Offline-Spiele. Offline deshalb, weil sie keine dauernde Verbindung verlangen, sondern nur nach jedem Zug die Spielstände austauschen. Der Klassiker unter den Offline-Spielen ist VGA-Planets: In diesem Weltraum-Strategiespiel kämpfen bis zu sieben Mitspieler um die Eroberung von Planetensystemen. Die an den Zentralrechner geschickten Spielzüge wertet dieser aus und schickt die Resultate an die Spieler zurück. Diese schauen sich die Auswirkungen in Ruhe an, planen ihre neuen Züge und schicken diese wieder an den Rechner. Informationen über VGA-Planet und die zugehörige Software, die Sie als Shareware kostenfrei beziehen können, finden Sie im Fido-Netz in den Areas OGAME.GER oder PBM.GER und im Internet in der Newsgroup alt.games.vga-planets.



Auf zu neuen Welten: Schicken Sie Ihre Schiffe zu den Gegnern am anderen Ende der Leitung.

Bessere Karten:

Super-Sound

Welche Karte ist die beste für ambitionierte Einsteiger? Wir vergleichen die entsprechenden Angebote von Creative, Orchid und Yamaha.

Vorbei sind die Zeiten popeliger FM-Synthesizer: Für schlappe DM 400,- bekommen Sie auf Soundkarten heute High-Tech wie Wavetable-Synthesizer, digitale Signalprozessoren sowie RAM und ROM im Megabyte-Bereich geboten. Wir wollten wissen, welchen Gegenwert Sie tatsächlich für Ihr Geld bekommen. Zum Shoot-Out mußten drei Karten mit DSP und Wavetable-Synthesizer antreten: Die AWE 32 Value Edition von Creative Labs, die SoundWave 32 Pro von Orchid sowie die brandneue Sound Edge SW-20PC von Yamaha.

Yamaha Sound Edge SW-20PC

Voll auf DSP-Power setzt die Yamaha Sound Edge, die - wie kann es anders sein - mit dem hauseigenen Wavetable-Synthesizer OPL-4 bestückt wurde. Diesem in der Standardausführung etwas blaß klingenden Synthi hat man einen programmierbaren Effektprozessor spendiert, der zwar bei weitem nicht die Flexibilität eines E-Mu 8000 erreicht, aber für Effekte wie Hall, Chorus oder Verfremdung von Sprache in Echtzeit durchaus taugt. Für Spieler interessant ist der Chip MAD16 von Opti, der für die reibungslose Emulation einer SoundBlaster-Karte sorgt. Konfiguration und Installation laufen vollkommen problemlos und rein softwaremäßig, weitere Treiber unter DOS sind nicht nötig. Die getesteten Spiele, darunter Heretic oder Dark Forces, liefen auf Anhieb mit der Kombination General-MIDI und SoundBlaster. Mit DM 449,- liegt die Sound Edge preislich allerdings etwas über der Konkurrenz, ohne sich durch Funktionalität auszuzeichnen, die den Mehrpreis rechtfertigen würde.

Orchid SoundWave 32 Pro

Rund um den DSP 2115 von Analog Devices ist die SoundWave 32 Pro von Orchid aufgebaut. Emulation der SoundBlaster-Norm sowie FM- und Wavetable-Synthese gehören zu den Standardfunktionen der Karte, die ihre Stärken in der Klangverarbeitung sowie im exzellenten Preis-Leistungs-Verhältnis hat. Das Sampling wird mit bis zu 48 kHz unterstützt, gleichzeitig ist eine hardwaremäßige Datenkomprimierung nach verschiedenen Standards möglich. Unter DOS steht die Kombination General-MIDI und SoundBlaster ohne zusätzliche Treiber zur Verfügung, die getesteten Spiele liefen auch hier anstandslos. Zur Konfiguration von Soundkarte und Schnittstellen können Sie sich die Fummelei an Jumpern sparen - alle Parameter werden bequem per Software konfiguriert. Als einziger Hersteller bietet Orchid eine Garantie von vier Jahren - und das bei einem Preis von nur DM 399,- und luxuriösem Lieferumfang.



Sound Blaster AWE 32 Value Edition

Die als Value Edition angebotene Ausführung der AWE 32 fällt mit DM 399,- zwar um rund DM 100,- günstiger aus als die „große" Variante, wurde jedoch gleichzeitig um die wichtigsten Features der Vollversion beraubt: Noch zu verschmerzen ist der Verzicht auf das Waveblaster-Interface und den Signalprozessor ASP, der zur Datenkomprimierung während Audioaufzeichnungen genutzt wird. Die Stärke des auf der AWE 32 eingesetzten Wavetable-Synthesizers E-Mu 8000 liegt jedoch in der Flexibilität, die sich durch das

Nachrüsten von bis zu 28 MB RAM ergibt. Die Value Edition besitzt jedoch nur 512 KByte RAM, Steckplätze zum Ausbau des Speichers sind keine vorhanden. In Verbindung mit den 1 MB Klangdaten aus dem ROM haben Sie damit einen GM- und GS-kompatiblen Synthesizer, dessen Nutzung unter DOS wie bei der AWE 32 nicht ganz unproblematisch ist: „MIDI-Rückkopplungsemulation" nennt Creative den Mechanismus, um die an das MPU-401-Interface geleiteten MIDI-Daten dem internen E-Mu 8000 schmackhaft zu machen. Für Sie als Anwender heißt das: Laden eines Treibers unter DOS, um bei Spielen die General-MIDI-Funktion nutzen zu können. Einige Titel wie Raptor oder Whacky Wheels von Apogee verweigern auch prompt die Zusammenarbeit mit diesem Treiber - die Nutzung des GM-Synthies fällt damit flach. Schmerzhaft vermißt haben wir bei unserem Testexemplar außerdem Software zum Editieren der Synthesizereinstellungen, in Zukunft will Creative aber ein entsprechendes Programm (Vienna) beilegen. Vor dem Kauf sollten Sie außerdem, mit Zollstock bewaffnet, einen Blick in Ihren Rechner werfen, denn mit einer Länge von 29 cm fällt die AWE doch reichlich überdimensioniert aus.

Fazit

Was bringt das RAM zum Nachladen auf den Karten wirklich? In der Praxis recht wenig, denn Spiele nutzen das Feature ohnehin nicht, und mit 128 KB bei der Sound Edge oder 512 KB bei der AWE können Sie nicht allzu viele Samples laden. Für Einsteiger und Spieler bietet daher Orchid mit der SoundWave 32 Pro ein ideales Paket mit hohem Spaßfaktor, bei dem der Gegenwert für den Preis von DM 399,- stimmt. Lautsprecher, Mikrofon sowie eine Reihe von netten Softwaretools wie Personal Effects zur Stimmverfremdung oder QuickVoice, eine Sprachsteuerung für Windows, geben den Ausschlag gegenüber der Konkurrenz. Einziger Kritikpunkt sind die teilweise etwas dünn klingenden Instrumente des Wavetable-Synthesizers - für eine Empfehlung der Redaktion als ideales Einsteigerprodukt reicht es dennoch.

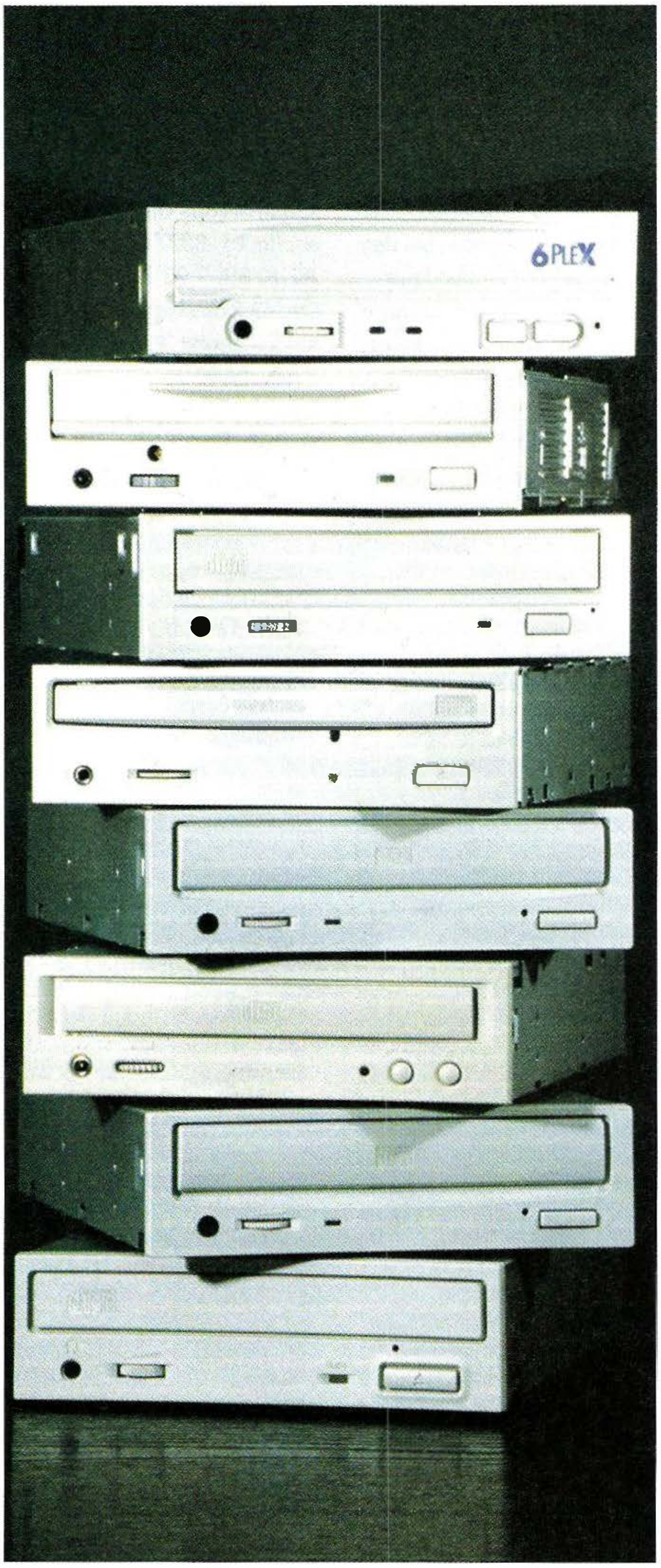
Christian Späthe ■

Anbieter:
Creative Labs GmbH, Münchnerstraße 16, 85774 Unterföhring, Tel. (0 89) 9 92 87 10
Orchid Technology GmbH, Niederlöricker Straße 36, 40667 Meerbusch, Tel. (0 21 32) 8 00 71
Yamaha Europa GmbH, Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Tel. (0 41 01) 30 30

Hersteller	Creative Labs	Orchid	Yamaha
Produkt	AWE 32 Value Edition	SoundWave 32 Pro	Sound Edge SW-20PC
Preis	399,-	399,-	449,-
Garantiedauer	1 Jahr	4 Jahre	1 Jahr
Kompatibilität			
SoundBlaster	•	• (über Analog Devices 2115)	• (über Opti MAD16)
FM-Synthese	Yamaha OPL-3	OPL-2 über DSP	Yamaha OPL-3
Wavetable-Synthese	E-Mu 8000	über DSP Analog Devices 2115	Yamaha OPL-4, mit Effektprozessor
Anschlußmöglichkeiten			
Waveblaster-Interface	–	–	–
CD-ROM-Interface	Mitsumi, Panasonic, Sony	Mitsumi, Sony	Mitsumi, Panasonic, Sony
Line Out / Lautsprecher	• / •	• / •	– / •
Line In / Mikrofon	• / •	• / •	• / •
Joystick	•	•	•
Konfiguration, Einbau			
Jumper / Dip-Schalter	11 / –	2 / –	5 / 2
Konfiguration softwaremäßig?	–	•	•
Joystick abschaltbar	über Jumper	über Software	über Software
DMA-Kanäle	0, 1, 3, 5, 6, 7	1 (unter DOS), 0,1 (Win)	0, 1, 2, 3
IRQs Soundkarte	2, 5, 7,10	3, 5, 7 (unter DOS), 7, 9, 10, 11 (Win)	5, 7, 11 für SB, 7, 9, 10, 11 für WSS
IRQs MIDI-Port		3, 5, 7,9, 10, 11, 12	5, 7, 11
IRQs CD-ROM-Interface	3, 10, 11	3, 5, 7,9, 10, 11, 12	3, 5, 7, 9, 10, 11
I/O-Adressen Soundkarte	220, 240, 260, 280	220	220, 240 für SB, 4 weitere für WSS
I/O-Adressen MIDI-Port	300, 330	300, 310, 320,330	300, 310, 320, 330
Länge der Steckkarte	29 cm	18 cm	25cm
Wavetable-Synthesizer			
Bezeichnung	E-Mu 8000	Analog Devices 2115	OPL-4 mit Effektprozessor
Samples nachladbar?	• (512 KByte)	–	• (128 KByte)
Kompatibel zu GM / GS	• / •	• / –	• / –
Anzahl der Wavetable-Stimmen	32	32	24
Umfang Wavetable-ROM	1 MByte	1 MByte	1 MByte
MPU-401-Interface	• (nicht mit E-Mu 8000 verdrahtet)	•	•
Synthesizer unter DOS nutzbar?	nur durch zusätzlichen Treiber	•	•
Sampling-Fähigkeiten			
Maximale Samplingrate	44,1 kHz	48 kHz	44,1 kHz
Hardware-Komprimierung	–	A-law, u-law, CR10	A-law, u-law
Lieferumfang			
Handbücher	3, deutsch	1, deutsch (ab Juni)	2, deutsch
Audio-Kabel	• (Klinke auf Cinch)	–	–
Mikrofon	–	•	•
Lautsprecher	–	•	–
Multi-CD-Audiokabel	•	–	–

Die neuesten CD-ROM-Laufwerke im Test

Immer schneller



Acht schnelle CD-ROM-Laufwerke im Test (von oben nach unten:) Plextor PX-63CS, Toshiba XM-3501B, Toshiba XM-3601B, Mitsumi FX400, Sony CDU-76S, Aztech CDA-468-01i, Sony CDU-76E, Pioneer DR-UA124x

Fallende Laufwerkspreise und steigende Übertragungsraten, dazu die ATAPI-Schnittstelle, die sich als neuer Standard etabliert hat, sorgen für Bewegung im CD-ROM-Markt. Wir haben uns die brandneuen CD-ROM-Laufwerke für Sie angesehen.

Über Pro und Contra von CD-ROM-Laufwerken mit zweifacher oder vierfacher Übertragungsrate zu diskutieren, ist müßig - bei immer weiter fallenden Preisen steht es außer Frage, daß gegen Jahresende 2x-Laufwerke vom Markt verschwunden sind. 4x-Modelle sind zudem voll kompatibel zu den wichtigsten CD-ROM-Standards wie Photo CD oder Video CD. Die für Ihre Kaufentscheidung wichtigsten Unterschiede zwischen den Laufwerken liegen in der Art der Schnittstelle sowie dem Mechanismus zur Aufnahme der CD.

ATAPI oder SCSI

Seit sich die Hersteller von CD-ROM-Laufwerken auf einen gemeinsamen Schnittstellenstandard geeinigt haben, müssen Sie sich nicht mehr mit zusätzlichen Controller-Karten herumplagen, an die jeweils nur das Laufwerk eines Herstellers angeschlossen werden kann. Laufwerke mit ATAPI-Interface (AT Attachment Packet Interface) lassen sich parallel zur Festplatte an einen AT-Bus-Controller anschließen. In der Startdatei CONFIG.SYS wird lediglich ein zusätzlicher Treiber benötigt, der sich um die hardwarenahe Kommunikation mit dem Laufwerk kümmert. Besitzen Sie einen Enhanced-IDE-Controller, der bis zu vier Laufwerke unterstützt, sollten Sie das CD-ROM-Laufwerk am zweiten IDE-Anschluß betreiben, um eventuelle Performanceverluste der Festplatte durch den zusätzlichen Datenverkehr zu vermeiden.

Ähnlich einfach haben Sie es, wenn bereits ein SCSI-Hostadapter in Ihrem System installiert ist, denn hier müssen Sie nur einen auf den ASPI-Treiber aufsetzenden CD-ROM-Treiber installieren. 6-fach-Laufwerke, wie das Plextor PX-63CS, kommen mit ihren 900 KB/sec bereits in Bereiche, die von einfachen SCSI-Controllern auf Soundkarten unter Umständen nicht mehr bewältigt werden können. Beim Kauf sollten Sie auf einen 16 Bit-Hostadapter bestehen, Bus-Mastering, wie vom Adaptec 1542C unterstützt, benötigen Sie nicht zwingend.

Caddy oder Schublade

In der unteren Preisklasse bekommen Sie ausschließlich Laufwerke mit einem Schubladenmechanismus, wie Sie ihn vom Audio-CD-Spieler einer Stereoanlage kennen. Auf Knopfdruck wird automatisch die Schublade ausgefahren, in die Sie die CD nur noch hin-

einlegen müssen. Nachteile entstehen dadurch kaum, sieht man einmal davon ab, daß solche Laufwerke in der Regel nicht hochkant betrieben werden können. Der Caddy ist eine kleine Plastikbox, in die eine CD eingelegt wird, bevor sie in das Laufwerk geschoben wird. Der wesentliche Vorteil ist, daß die CDs gegen Schmutz und Beschädigung geschützt sind und die Laufwerke problemlos auch hochkant betrieben werden können. Ein Caddy kostet etwa DM 20,-, und wenn Sie mit vielen CDs hantieren, sollten Sie auch über eine entsprechende Menge von Caddies verfügen. In der Praxis haben sich Laufwerke mit Schublade als wesentlich einfacher in der Handhabung erwiesen und sind daher den Caddy-Modellen vorzuziehen.

Die Laufwerke im Überblick

Allen Modellen gemeinsam ist der Lautstärkeregler und Kopfhöreranschluß an der Frontseite. An der Rückseite erfolgt der Anschluß an den AT- oder SCSI-Bus, die Stromversorgung und eine eventuelle Verbindung zur Soundkarte. Bei SCSI-Modellen werden hier auch Laufwerksparameter wie die SCSI-Id eingestellt, während ATAPI-Modelle nur Jumper zur Konfiguration der Betriebsart wie Master- oder Slave-Modus haben. Zur Wiedergabe von Audio-CDs über eine im PC eingebaute Soundkarte bieten heute alle Laufwerke einen Audio-Ausgang, der an der Rückseite in Form eines zumeist vierpoligen Steckers vorhanden ist. Unangenehm fallen hierbei die Laufwerke von Toshiba auf: Während alle anderen Testgeräte über einen identischen vierpoligen Anschluß verfügen, benötigen Sie bei diesen Modellen einen speziellen dreipoligen Stecker.

Plextor PX-63CS

Mit einer Übertragungsrate von knapp über 900 KB/sec kommt das Plextor-Laufwerk schon nahe an die Transferrate einer einfachen AT-Bus-Festplatte heran, jedoch liegen die Zugriffszeiten im Vergleich noch etwa um den Faktor 10 höher. Die Herstellerangabe von 145 ms für die mittlere Zugriffszeit relativierte sich unter CD Certify auf immer noch respektable 176 ms. Zwei Tasten sind an der Frontseite zum Abspielen von Audio-CDs vorhanden, und durch zusätzliche Plastikstreifen an den Kanten wurde ein guter Staubschutz erreicht. Weniger elegant ist das Einlegen des Caddies gelöst, denn dieser muß manuell ziemlich weit in das Laufwerk geschoben werden, bis er in der Endposition einrastet. Die Leistungsdaten für das SCSI-Laufwerk sind tadellos, jedoch ist die Wärmeentwicklung im Dauerbetrieb ziemlich hoch. Für den Hausgebrauch sind die DM 999,- sowie die hohe Transferrate vielleicht überzogen, wer aber ein wirklich schnelles Laufwerk benötigt, ist mit dem Plextor bestens bedient.

Toshiba XM-3601B

Für Überraschungen ist Toshiba immer gut: Während bislang die schnellsten Laufwerke nur in Ausführungen mit Caddy gefertigt wurden, ist das SCSI-Modell 3601 auch mit einem Schubladenmechanismus erhältlich, der das Hantieren mit dem Caddy überflüssig macht. Bis die CD jedoch von der Mechanik in die richtige Position gebracht wird, vergehen nach dem Schließen der Schublade etwa 4-5 Sekunden. Außergewöhnlich auch das Feature, ein Update der Firmware über den SCSI-Bus in ein Flash-EPROM nachzuladen. Mit einer Zugriffszeit von nur 148 ms ist das 3601 das schnellste Laufwerk in dieser Disziplin, und die 4,4-fache Übertragungsrate wird nur noch von Plextor übertroffen. Mit DM 610,- müssen Sie zwar etwas tiefer in die Tasche greifen, bekommen dafür ein ziemlich flottes und einfach zu bedienendes Laufwerk.

So haben wir getestet

CD Certify ist ein Diagnose- und Benchmarktool für CD-ROM-Laufwerke von Landmark, das Zugriffszeit und Übertragungsrate ermittelt und daraus einen Leistungsindex berechnet. Höhere Werte bedeuten dabei eine bessere Gesamtleistung. Getestet wurde auf einem DX2/66 VLB, DOS 6.20, MSCDEX 2.23 (Option M:12), UMC VLB-EIDE-Controller, Adaptec 1542C, EZSCSI 3.11

Toshiba XM-3501B

Mit DM 660,- ist das SCSI-Modell 3501 von Toshiba etwas teurer, leistet sich dafür auch den Luxus eines halbautomatischen Einzugs für den hier benötigten Caddy. Vor dem Einlegen des Caddy müssen Sie eine Klappe an der Frontseite öffnen und diese anschließend auch wieder schließen, damit kein Staub oder Schmutz in das Innere eindringen kann. Trotz eines höheren Preises kann das 3501 von der Performance her nicht mit dem 3601 mithalten.

Sony CDU-76S

Ebenfalls noch recht gute Leistungsdaten bekommen Sie vom Erfinder der CD-ROM. Mit dem CDU-76S, das Sie trotz einer Schublade auch hochkant betreiben können, erhalten Sie ein preiswertes SCSI-Laufwerk ohne nennenswerte Höhen oder Tiefen. Mit einer gemessenen Zugriffszeit von 207 ms sowie einer Übertragungsrate von knapp über 600 KB/sec liegt das Sony-Drive im Mittelfeld, mit DM 549,- ist es sogar das günstigste SCSI-Laufwerk im Test.

Aztech CDA-468-01i

Mit interessanten Details kann das ATAPI-Laufwerk mit Schubladenmechanismus von Aztech aufwarten: Neben den Bedienelementen zum Abspielen von Audio-CDs ist an der Rückseite ein digitaler Audio-Ausgang vorhanden, mit dem Sie ohne Qualitätsverluste Audio-CDs rein digital auf einen DAT-Rekorder überspielen können. Mit rund 630 KB/sec war die unter DOS gemessene Übertragungsrate für ein 4x-Laufwerk relativ hoch, die wesentlich wichtigere Zugriffszeit lag jedoch deutlich unter dem Durchschnitt. Auch beim Lesetest mit 520 Dateien machte das Laufwerk keine gute Figur. Mit DM 319,- hat das CDA-468 zwar den günstigsten Preis im Test, von den Leistungsdaten her landet es insgesamt jedoch nur im Mittelfeld.

Mitsumi FX400

Seinem Ruf als Anbieter von preisgünstigen CD-ROM-Laufwerken wird Mitsumi mit dem DM 350,- teuren FX400 nicht gerecht, denn Aztech liegt deutlich unter diesem Preis.

Auch im weiteren Vergleich zum CDA-468 muß das FX400 kräftig Federn lassen: Zugriffszeit und Übertragungsrate können mit Aztechs Laufwerk nicht mithalten, Bedienelemente für Audio-CDs oder weitergehende Features sind ebenfalls Mangelware. Ist der Schubladenmechanismus noch durch eine zusätzliche Dichtung an der Frontseite gegen eindringenden Staub geschützt, bietet das Gehäuse keinen besonderen Staubschutz. Der Leistungsindex von CD Certify verweist das FX400 schließlich ebenfalls auf den letzten Platz.

Pioneer DR-UA124x

Mit dem brandneuen 4x-Laufwerk läßt Pioneer die Konkurrenz mit ATAPI-Schnittstelle weit hinter sich und kann es sich sogar erlauben, mit den schnellen SCSI-Modellen von Toshiba verglichen zu werden. Der Schubladenmechanismus erlaubt zwar keine vertikale Installation, dafür können Sie relativ schnell nach dem Einlegen der CD auf diese zugreifen. Die im Test ermittelten 169 ms Zugriffszeit sind immerhin der drittbeste Wert, beim Lesetest mit 520 Dateien lag das Pioneer-Drive mit nur 25 sec weit an der Spitze. Für einen Preis von DM 399,- erhalten Sie ein in allen Bereichen ausgewogenes CD-ROM-Laufwerk ohne erkennbare Schwächen und mit einem überzeugenden Preis-Leistungs-Verhältnis. Der Mehrpreis, den Sie hier im Gegensatz zur ATAPI-Konkurrenz zahlen müssen, ist bei Pioneer bestens angelegt.

Sony CDU-76E

Auch das ATAPI-Modell von Sony ist mit einem speziellen Schubladenmechanismus ausgestattet, der eine vertikale Installation des Laufwerkes erlaubt. Von der Leistungsfähigkeit kommt das CDU-76E zwar nicht an das vergleichbare SCSI-Modell heran, weist mit 225 ms und 603 KB/sec aber durchaus akzeptable Werte auf. Einzig beim Lesetest mit 500 Dateien hatte das aus einer frühen Serie stammende Laufwerk etwas Probleme. Bei einem Preis von DM 379,- bietet Sonys ATAPI-Laufwerk insgesamt keine wesentlichen Vorteile gegenüber der Konkurrenz.

Fazit

Eine Reihe von Laufwerken konnten wir nicht mehr in diesem Vergleichtest berücksichtigen, da sich die Auslieferung verzögerte. So will Mitsumi mit einer auf 180 ms verringerten Zugriffszeit das FX400 wieder konkurrenzfähig bekommen. NEC hat für Juni ein ATAPI-Laufwerk mit vierfacher und ein SCSI-Modell mit sechsfacher Übertragungsrate angekündigt und Toshiba wird mit dem XM-5303 ein ATAPI-Laufwerk mit Schublade und vierfacher Übertragungsrate anbieten.
Von den getesteten Modellen erscheinen uns zwei Laufwerke besonders empfehlenswert. Das Toshiba XM-3601 im Bereich der SCSI-Laufwerke, das über die mit Abstand beste Zugriffszeit verfügt, jedoch mit DM 610,- relativ teuer ausfällt. Die Empfehlung der Redaktion geht schließlich an das DM 399,- teure Pioneer DR-UA124x, dem schnellsten ATAPI-Laufwerk im Test, das das beste Preis-Leistungs-Verhältnis verspricht.

Christian Spähte ■

Anbieter

Actebis, Lange Wende 43, 59494 Soest, Tel. (0 29 21) 99 44 44

Aztech, Birkenstraße 15, 28195 Bremen, Tel. (04 21) 16 25 60

Maxcom, Rather Straße 25, 40476 Düsseldorf, Tel. (02 11) 948 31 30

Mitsumi, Hammer Landstraße 89, 41460 Neuss, Tel. (0 21 31) 9 25 50

Pioneer, Hanns-Martin-Schleyer-Straße 35, 47877 Willich, Tel. (0 21 54) 91 30

Sony, Hugo-Eckener-Straße 20, 50829 Köln, Tel. (02 21) 597 73 76

Landmark, Postfach 71 08 44, 81458 München, Tel. (0 89) 759 20 26

	Plextor	Sony	Toshiba	Toshiba	Aztech	Mitsumi	Pioneer	Sony
	PX-63CS	CDU-76S	XM-3501B	XM-3601B	CDA 468-01i	FX400	DR-UA124x	CDU-76E
Preis	999,-	549,-	660,-	610,-	319,-	350,-	399,-	379,-
Garantie	2 Jahre	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr	1 Jahr
Anbieter	Actebis, Soest	Sony Europa, Köln	Maxom, Düsseldorf	Maxom, Düsseldorf	Aztech, Bremen	Mitsumi, Neuss	Pioneer, Willich	Sony Europa, Köln
Technische Daten								
Interface	SCSI-2	SCSI-2	SCSI-2	SCSI-2	ATAPI	ATAPI	ATAPI	ATAPI
Mechanik	Caddy	Schublade	Caddy	Schublade	Schublade	Schublade	Schublade	Schublade
Umdrehungsgeschwindigkeit	6 x	4 x	4 x	4,4 x	4 x	4 x	4 x	4 x
Übertragungsrate	922 KB/sec	600 KB/sec	600 KB/sec	660 KB/sec	600 KB/sec	600 KB/sec	614 KB/sec	600 KB/sec
Mittlere Zugriffszeit	145 ms	190 ms	150 ms	140 ms	235 ms	250 ms	150 ms	250 ms
Interner Datenpuffer	256 KB	256 KB	256 KB	256 KB	256 KB	256 KB	128 KB	256 KB
Benchmark DOS								
Seq. Lesen unter DOS	907 KB/sec	607 KB/sec	609 KB/sec	664 KB/sec	632 KB/sec	607 KB/sec	608 KB/sec	603 KB/sec
520 Dateien lesen (1,3 MB)	40 sec	40 sec	45 sec	46 sec	59 sec	52 sec	25 sec	83 sec
Benchmark CD Certify								
Zugriffszeit	176 ms	207ms	158 ms	148 ms	232 ms	238 ms	169 ms	225 ms
Leistungsindex	3,5	2,9	3,4	3,7	2,7	2,6	3,3	2,7

Erste Hilfe direkt vom Hersteller

PC Games Hotline

CREATIVE
CREATIVE LABS

Der Support von Creative Labs läuft zentralisiert für ganz Europa über Irland und erfolgt in der jeweiligen Landessprache des Anrufers. Erreichbar ist die Supportzentrale über eine Sammelrufnummer in München, die über bis zu sieben Leitungen nach Irland verfügt. Wichtig hierbei: Für den Anrufer fallen nur die Telefongebühren bis nach München an, alle weiteren Kosten werden von Creative Labs getragen. In Irland sitzt schließlich ein internationales Team von 30-35 Mitarbeitern, die Ihnen bei technischen Problemen aller Art weiterhelfen. Speziell für die Betreuung des deutschsprachigen Raumes sind acht Mitarbeiter beschäftigt, die die sieben Leitungen aus München betreuen. Schließlich können Sie von dort auch Produktinformationen erhalten oder defekte Datenträger austauschen. Kundenbetreuung bedeutet harte Arbeit: Alleine aus Deutschland gehen täglich zwischen 150 und 200 Anrufe ein. Etwa 40 Prozent der Anrufer benötigen Produktinformationen, die restlichen 60 Prozent haben zumeist Fragen, die die Installation betreffen. Erreichbar ist die Hotline durchgehend von Montag bis Freitag zwischen 10:00 und 17:30 unter der Rufnummer (0 89) 9 57 90 81. Besitzen Sie ein Modem, können Sie Creative Labs gleich auf drei Wegen erreichen. In CompuServe über „Go Blaster", im Internet unter http://creaf.com sowie über die hauseigene Mailbox in München. Diese erreichen Sie unter (0 89) 9 57 72 37 (US Robotics Courier) mit bis zu 28.800 Bit/sec oder unter den Rufnummern (0 89) 9 57 72 74, 9 57 73 29 und 9 57 73 47 mit 14.400 Bit/sec (ZyXel 1496E Plus). Mailboxen in Österreich oder in der Schweiz sind derzeit noch nicht installiert. Wir wollten natürlich auch von Creative wissen, zu welchen Problemen die häufigsten Fragen auftreten.

Sound Blaster 16

Mein Problem äußert sich unter DOS durch ein unregelmäßiges Knacken bis hin zu Verzerrungen im Sound, die irgendwann in einem Absturz des Rechners enden. Werden unter Windows lange WAV-Dateien abgespielt, kann sich der Rechner auch hierbei unvermittelt aufhängen.

Ursache hierfür ist der 16 Bit-DMA-Transfer, ein Problem, das viele Hersteller von Sound- und Grafikkarten betrifft. Leider sind keine pauschalen Angaben zu Chiptypen oder Herstellern möglich, da häufig schon ein BIOS-Update durch den Hersteller der Hauptplatine das Problem beheben kann. Zur Fehlerbehebung können Sie zunächst versuchen, den 16 Bit-Kanal auf einen 8 Bit-Kanal zu legen, was in vielen Fällen schon weiterhilft. Der nächste Schritt ist, sich beim Ihrem PC-Händler nach einer Update-Möglichkeit für das BIOS zu erkundigen. Creative Labs steht in ständigem Kontakt mit Herstellern von Hauptplatinen, um im Problemfall an einer Lösungsmöglichkeit mitzuwirken.

Wave Blaster II

Ist der neue Wave Blaster II kompatibel zu der alten Version? Irgendwie klingen Spiele, bei denen die Waveblaster-Option für die Musikausgabe angewählt wurde, reichlich merkwürdig.

Der Wave Blaster II besitzt einen vollkommen neuen Synthesizer, nämlich den E-Mu 8000, wie er auch auf der AWE 32 eingesetzt wird. Einige Programmierer haben spezielle Features des ersten Wave Blasters direkt angesprochen, die auf der neuen Variante in dieser Form nicht mehr verfügbar sind. Daher kann es vorkommen, daß einige Klänge etwas schräg klingen. Stellen Sie einfach die Musikausgabe auf General MIDI, und die Musikstücke werden wieder korrekt abgespielt.

SoundBlaster AWE 32

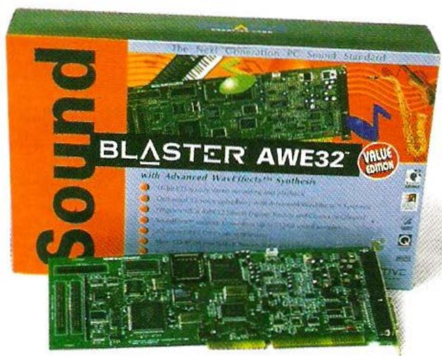
Die SoundBlaster AWE 32 besitzt ein Waveblaster-Interface. Was bringt es mir, wenn ich dort eine weitere Wavetable-Karte installiere? Ich habe doch mit dem E-Mu 8000 schon einen Synthesizer.

Durch das zusätzliche Waveblaster-Interface kann ein weiterer Synthesizer vollkommen unabhängig vom E-Mu 8000 angesprochen werden. Somit erhalten Sie einen insgesamt 64-stimmigen Synthesizer, der über 32 MIDI-Kanäle angesteuert werden kann. Für ambitionierte Hobbymusiker ist das schon eine ordentliche Grundausstattung.

Christian Späthe ■







Spiele mit Open-MPEG

? Kann ich mit einer Abspielkarte für Video-CDs noch mehr anfangen, als damit nur Spielfilme zu betrachten? Es wäre doch ideal, wenn auch Spiele die Karte nutzen könnten, um zum Beispiel Zwischensequenzen in Spielfilmqualität abzuspielen.

(Stefan Kraus, Böblingen)

! Richtig. Mittlerweile hat dies auch die Spieleindustrie erkannt und sich auf den Open-MPEG-Standard geeinigt. Dieser ist über einen zusätzlichen Treiber realisiert und setzt eine im Rechner eingebaute MPEG-Karte voraus. Dies funktioniert unabhängig vom Typ der MPEG-Karte, sofern der Hersteller einen Open-MPEG-Treiber mitliefert. Interaktive Spielfilme, wie sie bislang in wirklich guter Qualität nur für Sigma Design´s Real Magic verfügbar waren, könnten somit mit allen MPEG-Playback-Karten realisiert werden. Gegen Ende des Jahres werden die ersten Spiele erwartet, die integrierte Filmsequenzen nach Open-MPEG anbieten. Der dadurch höhere Entwicklungsaufwand - echte Schauspieler drehen reale Filmsequenzen - dürfte sich aber auch auf den Preis der Spiele auswirken.

Unterstützung der AWE 32

? Zahlreiche der neu erschienenen Spiele bieten im Setup bei der Auswahl der Soundkarten einen eigenen Menüpunkt für die SoundBlaster AWE 32 von Creative Labs. Nutzen die Spiele dann aber auch die Fähigkeiten der AWE 32 voll aus? Insbesondere das Nachladen von Instrumenten in die 512 KByte RAM der Karte würde doch für jedes Spiel einen individuellen Soundtrack ermöglichen, der vollkommen anders klingen könnte als die Klänge von einem General-MIDI-Synthesizer.

(Jörg Schichtel, Wolfenbüttel)

! Theoretisch mag das stimmen, in der Praxis wird sich das für die Spielehersteller aber nicht auszahlen, da der zusätzliche Aufwand nur von einer kleinen Minderheit genutzt werden könnte. Interessant wird es, sobald die AWE 32 oder die Technologie zum Nachladen von Klängen eine Verbreitung erreicht hat, die den Mehraufwand bei der Spielentwicklung lohnt. Uns ist derzeit nicht bekannt, ob ein Hersteller die Funktionalität zum Nachladen von Samples nutzt, und auch Creative Labs sind keine derartigen Spiele bekannt.

Mehr Übersicht bei Grafiksammlungen

? Bis zu 100 Bilder sind auf Photo-CDs gespeichert, weitaus mehr auf Clip-Art- oder ähnlichen Grafiksammlungen. Mit welchen Programmen kann ich diese katalogisieren oder zumindest in einer Art Vorschau eine Übersicht erhalten?

(Marcus Awlas, Stuttgart)

! Im kommerziellen Bereich bieten beispielsweise Corel Draw mit Mosaic oder der Picture Publisher von Micrografx eine komfortable Bildverwaltung an. Diese erstellen von jedem auf der CD gespeicherten Bild eine verkleinerte Abbildung, einen sogenannten Thumbnail (deutsch: Daumennagel), der Ihnen zumindest eine ungefähre Idee vermitteln kann, was sich hinter den wenig aussagekräftigen Dateinamen verbirgt. Im Bereich der Shareware werden recht viele Grafiktools angeboten - halten Sie einfach Ausschau nach Shareware-CDs, die spezielle Grafiksoftware anbieten. Interessante Programme sind beispielsweise Hijaak Pro, Pixfolio, Multimedia-Master, Image Commander oder Archivarius.

Leserfragen

Haben Sie Fragen zu Soundkarte, CD-ROM-Laufwerk, DOS oder sonstiger PC-Technik? Schreiben Sie uns!

Die Adresse:

Computec Verlag
Redaktion: PC Games
Kennwort: Hardware
Isarstraße 32-34
90451 Nürnberg

Welche DLLs löschen?

? Der Tip aus der letzten Ausgabe zum Löschen von DLLs hat mir auch nicht viel weitergeholfen. Bei meinem System belegen die DLLs im Windows-Verzeichnis mittlerweile mehrere Megabyte auf der Platte. Gibt es denn nicht eine Art Standard-DLLs, die von den Applikationen auf jeden Fall benötigt werden?

(Paul Lies, Hargesheim)

! Eine Reihe von DLLs werden Ihnen im Windows-Verzeichnis immer wieder begegnen: CTL3D.DLL und CTL3DV2.DLL werden zur Darstellung von 3D-Elementen in Menüleisten oder Fenstern benötigt. VBRUN100.DLL, VBRUN200.DLL oder VBRUN300.DLL sind die DLLs von VisualBasic, auf die in dieser Programmiersprache erstellten Programme zurückgreifen. BWCC.DLL ist die entsprechende Variante für Programmiersprachen von Borland. Die Common-Dialog-DLL COMMDLG.DLL enthält die Übersetzungen der englischen Dialoge und Meldungen für die jeweilige Landessprache. Alle DLLs existieren in einer Vielzahl von unterschiedlichen Versionen, wenn Sie also bestehende DLLs löschen oder durch neue ersetzen, heben Sie von den alten Dateien noch eine Kopie auf.

Warum SCSI?

? In Anzeigen finde ich immer wieder Angebote für Festplatten und CD-ROM-Laufwerke mit einer SCSI-Schnittstelle. Ich habe mein CD-ROM-Drive über eine Soundkarte laufen und auch die Festplatte funktioniert problemlos am IDE-Controller. Warum soll sich also jemand freiwillig mit SCSI herumplagen?

(Reiner Novak, Essen)

! Es gibt zwei wesentliche Gründe, die für SCSI sprechen: Performance und Erweiterbarkeit. Für den Hausgebrauch werden Sie zwar nur selten auf Übertragungsraten von mehr als 5 MByte/sec angewiesen sein, aber für den professionellen Einsatz im Bereich Bild- oder Videoverarbeitung wird dieser Datendurchsatz schon einmal benötigt. Und schließlich die Erweiterbarkeit: Steigen Sie auf eine neue Soundkarte um, die vielleicht keinen Anschluß für Ihr jetziges CD-ROM-Laufwerk bietet, benötigen Sie eine weitere Controller-Karte oder gar ein neues CD-ROM-Laufwerk. Mit SCSI hätten Sie das Problem nicht: Zusätzliche Wechselplatten, Streamer oder CD-ROM-Laufwerke können Sie einfach an einen SCSI-Hostadapter anschließen. SCSI lohnt sich also immer dann, wenn Sie ein erweiterbares System und hohe Datenübertragungsraten benötigen.

Competition: ELSA Winner 1000TRIO

GeWINNER

Sie haben sich kürzlich einen rasend schnellen Pentium zugelegt, aber darauf verzichtet, in eine sündhaft teure Grafikkarte zu investieren? Dann sollten Sie schleunigst zu Papier und Bleistift greifen und an unserem Gewinnspiel teilnehmen.

Die Preise:

Die Preisfrage

„Wie lange gewährt ELSA Garantie auf ihre Grafikkarten?"

a) sechs Monate
b) ein Jahr
c) drei Jahre



10x

ELSA WINNER 1000TRIO PCI

Zusammen mit dem renommierten Grafikkartenhersteller ELSA verlost PC Games zehn Winner 1000Trio. Diese 64 Bit-Grafikkarte überzeugt durch hervorragende Leistungsdaten und komfortable Benutzerführung. Neben den Installationsdisketten (Treiber für Windows 3.1x/NT und OS/2 Warp) bekommt man als Kunde eine hervorragende CD-ROM, die sowohl alle benötigten Treiber- und Utility-Dateien als auch einige nützliche Sharewaretools enthält. Darunter findet sich zum Beispiel das allseits beliebte Terminalprogramm Telix für Windows!

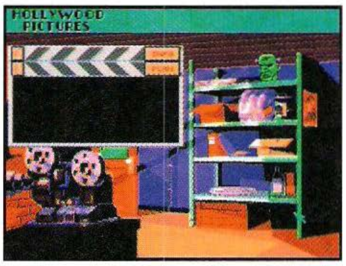
Die Grafikkarte Winner 1000Trio von ELSA ist in zwei Versionen erhältlich: mit 1 oder 2 MB DRAM! Die 2 MB-Variante verfügt über eine maximale Auflösung von 1.280x1.024 Bildpunkten bei 256 Farben und 76 Hz Bildwiederholfrequenz. Außerdem wurde der Karte ein VESA-DPMS-Powermanagement spendiert, das - der dazu nötige und kompatible Monitor vorausgesetzt - den Stromverbrauch auf Dauer erheblich reduzieren kann.

Schicken Sie eine Postkarte mit der Antwort an:

Computec Verlag GmbH & Co. KG
Redaktion PC Games
Kennwort: ELSA
Isarstr. 32-34
90451 Nürnberg

COMING UP!

Hollywood Pictures



Starbyte is back! Mit Hollywood Pictures läutet Starbyte einen heißen Spielesommer ein. Folgen sollen noch das Gangsterspiel Dime City und das langerwartete Bazooka Sue. Bis dahin muß man sich aber mit Hollywood Pictures vergnügen, und das macht, nicht nur aufgrund der ausgezeichneten Grafiken von Carsten Wieland, einen phantastischen ersten Eindruck.

Across the Rhine





Bei MicroProse stehen die Telefone seit der Ankündigung von Across the Rhine nicht still. Diese Panzersimulation möchte jeder „ernsthafte" PC-Spieler in seinem Regal stehen haben. Dabei bietet Across the Rhine nicht nur zahlreiche taktische Möglichkeiten: in einem Actionmodus kann man sogar selbst durch die Lande streifen.

Eingabegeräte



In der nächsten Ausgabe nehmen wir Eingabegeräte in allen Variationen und Formen unter die Lupe. Von Funk- und Infrarotmäusen über Ruderpedale bis hin zu extravaganten Joysticks stellen wir alle neuen Eingabegeräte ausführlich vor und unterziehen sie einem knüppelharten Dauertest.

Space Quest 6



Roger Wilco auf der Suche nach neuen Abenteuern. Sierra scheint Space Quest 6 jetzt in den Regalen der Softwarehändler materialisieren zu lassen. Mit allerfeinster SuperVGA-Grafik, einigen technischen Finessen und natürlich einer gepfefferten Ladung Humor soll der sechste Teil der Saga alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen. Wir lassen uns überraschen!

Außerdem

PC E World of Entertainment.

Wer nicht so lange warten kann

A4 NETWORK$ - Infogrames Real-Strategical setzt mit Unterstützung des Nachrichten-Magazins FOCUS und dem Nachrichten-Sender n-tv zum Sturm auf Sim City 2000 & Co. an. Neben dem ausführlichen Test lesen Sie in Interviews mit Vertretern beider Medien, was man dort vom zeitgemäßen Umgang mit dem Computer hält. Außerdem: CSU-Generalsekretär Erwin Huber in der neuen Serie „Mein Multimedia", ein Berichtvom Medienkunstfestival ZKM in Karlsruhe und ein Portrait über den Multimedia-Autor Dirk Jasper. Schwerpunktthema Online: Internet und Kommerz, wie man im Net Geld verdienen und ausgeben kann. Marktübersicht Hardware: Wechselplattensysteme, klein aber oho.

Die nächste PC Games erscheint am 5. Juli im Zeitschriftenhandel!

